



100% GAMEBOY ADVANCE i COLOR

Numer 4 (1/2002) Marzec 2002

cena 5.99 zł (w tym 7% vat)

Game Boy

MAGAZYN

NOWA JAKOŚĆ!

Golden Sun

Najpiękniejsza gra na GB Advance?

MATT HOFFMAN'S PRO BMX
KONTRA
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX-2
Następcy Tony Hawka na GBA!

RECENZJE GBA

Dark Arena • Jackie Chan Adventures
Mech Platoon • Star Wars Episode 1
Mortal Kombat • Mega Man Network

RECENZJE GBC

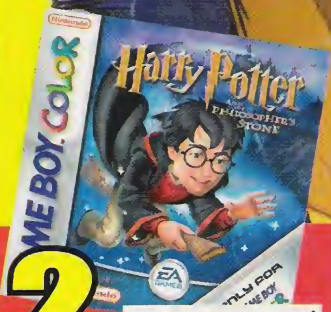
Rayman 2 • Tony Hawk's Pro Skater 3
Micro Maniacs • Harvest Moon 3
Atlantis • Planet Of The Apes

2
PLAKATY

HARRY POTTER x 2

**RECENZJE I OPISY HARRY'EGO POTTERA
NA GAMEBOY COLOR I GAMEBOY ADVANCE!**

Plus dokończenie opisu ZELDA: Oracle of Ages!



Independent Press



9 771642 416009

ISSN 1642-4166 - INDEX 366544

ULTIMA

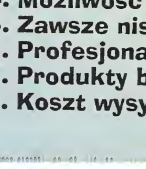
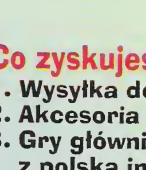
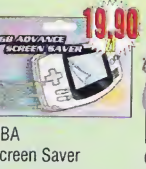
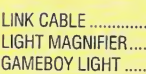
Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-1044-22) 624-78-16, 654-60-42

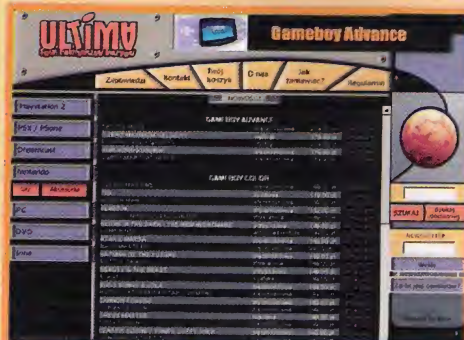
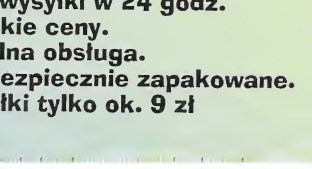
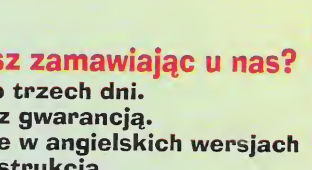
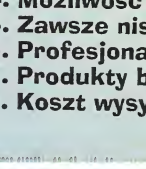
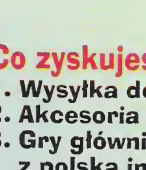
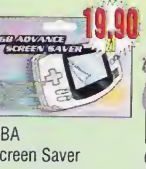
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: www.ultima.pl
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7 e-mail: ultima@ultima.pl
00-867 Warszawa pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

GAMEBOY COLOR

102 DALMATIANS	149
720° SKATEBOARDING	99
ACTION MAN	149
ALADDIN	149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
ARMORINES	99
ATAK Z MARSA	149
BATMAN OF THE FUTURE	149
BATTLE TANKS	149
BEAUTY & THE BEAST	149
BLADE	149
BUGS BUNNY & LOLA	149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	149
CANNON FODDER	149
CHESS MASTER	149
CHICKEN RUN	149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK	149
CONKER'S POCKET TALES	149
CRAZY CASTLE 4	149
CROC	149
DE JA VU 1&2	99
DONKEY KONG COUNTRY	159
DOUBLE DRAGON 3	149
DRACULA	129
DROGA DO EL DORADO	149
EARTH WORM JIM	99
F1 CHAMPIONSHIP	149
FORMULA 2000 ONE	149
GTA	149
GTA 2	149
HARRY POTTER	179
HUNTIN' N FISHIN	99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	149
INSPECTOR GADGET	149
ISS 99	99
KONAMI COLLECTION IV	149
KSIĘGA DŻUNGLI	149
KUBUŚ PUCHATEK	149
LOONEY TUNES	99
LUCKY LUKE	149
MARIO GOLF	149
MARIO TENNIS	149
MAT HOFFMAN PRO BMX	149
MATHIAS SAMMER SOCCER	99
METAL GEAR SOLID	149
MICKY'S RACING ADVENTURE	149
MISSION IMPOSSIBLE	99
NHL 2000	149
ODD WORLD ADVENTURES 2	149
PERFECT DARK	159
PINBALL ARCADE	129
POKEMON BLUE	149
POKEMON CRYSTAL	159
POKEMON GOLD	159
POKEMON RED	149
POKEMON SILVER	159
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	149
PURE RIDE	99
RAINBOW SIX	149
READY TO RUMBLE	149
ROAD RASH	149
ROBIN HOOD	149
ROLAND GAROSS - FRENCH OPEN	149
SHREK	149
SMERFY	149
SPEEDY GONZALES	149
SPIDERMAN 2	149
STAR WARS EPISODE I RACER	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
SUZUKI ALL STAR	119
SYLWESTER & TWEETY	99
THE MUMMY	149
THE SIMPSONS - TREEHOUSE OF HORROR	149
TOCA TOURING CAR	149
TOMB RAIDER	149
TOMB RAIDER 2	149
TONY HAWK PRO SKATER 2	149
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	149
TOPGEAR RALLY	139
TRACK & FIELD INTERNATIONAL	149



TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK 2	99
TUROK 3 RAGE WARS	149
UEFA 2000	149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	149
WARIOLAND 2	149
WOODY WOODPECKER	129
WRESTLEMANIA 2000	149
WWF ATTITUDE	99
X-MEN MUTANT ACADEMY	149
X-MEN MUTANT WARS	149
ZELDA: ORACLE OF AGES	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS	179
ZIDANE: FOOTBALL GENERATION	129
Akcesoria:	
GAMEBOY COLOR	299
RUMBLE PACK	59
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49
HANDY POWER KIT II	49
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI)	29.90
CAMERA GAMEBOY	189
PRZECZYSTY POKROWIEC	29.90
POKROWIEC SUIT CASE	
5 w 1 - ZESTAW	129
LINK CABLE	29.90
LIGHT MAGNIFIER	29.90
GAMEBOY LIGHT	19.90



Odwiedź nas w Internecie!

www.ultima.pl

Pełna, zawsze najświeższa,
zawsze aktualna,
oferta 24 godz./dobę,
7 dni w tygodniu.



GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	179
BOMBERMAN TOURNAMENT	219
BREATH OF FIRE	tel
CASTLEVANIA	219
EARTHWORM JIM	169
FINAL FIGHT	199
F-ZERO	179
GT CHAMPIONSHIP	199
JURASSIC PARK 3	219
KONAMI KRAZY RACERS	219
KURU KURU KURURIN	179
MARIO KART	179
MEN IN BLACK	169
MONSTERS, INC.	199
PITFALL	199
RAYMAN ADVANCE	219
SPYRO: SEASONS OF ICE	199
STEVEN GERRARD'S SOCCER	209
SUPER MARIO ADVANCE	179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	219
TOP GEAR GT	199
TWEETY MAGICAL GEMS	199
X-MEN	199

Akcesoria:	
Konsola GAMEBOY ADVANCE	399
Pokrowiec	29.90
Lampka	29.90
Link Cable	49
Link Cable Nintendo	69
Link Cable GBA <-> GBC	49
Lupa na ekran z podświetleniem	39.90
Pudełko na gry (5 SZT.)	29.90
Uchwyt	39.90
Zasilacz + akumulator	59.90
Zasilacz do zap. samochodowej	49.90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszt wysyłki tylko ok. 9 zł

SUPER NOWOŚĆ!

GAMEBOY ADVANCE

mega super
CENA

399 zł

pokrowiec GRATIS!



199,-

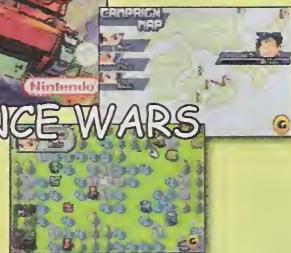


MONSTERS, INC.

179,-



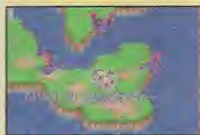
ADVANCE WARS



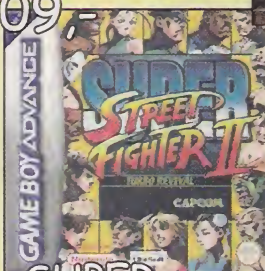
tel.



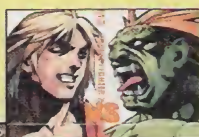
BREATH of FIRE



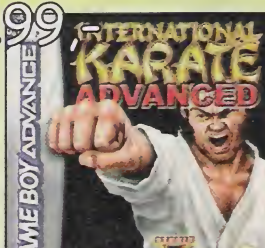
209,-



SUPER STREET FIGHTER II



199,-



INTERNATIONAL KARATE

219,-



BATMAN VENGEANCE



tel.



ECKS vs SEVER

219,-



DAVID BECKHAM SOCCER

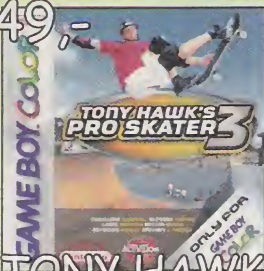
RESIDENT EVIL GAIDEN GBC

149,-



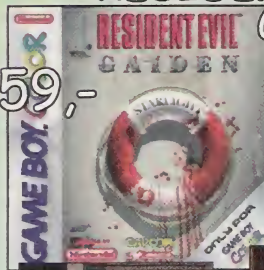
RAYMAN 2 FOREVER GBC

149,-




TONY HAWK'S PRO SKATER 3 GBC

159,-



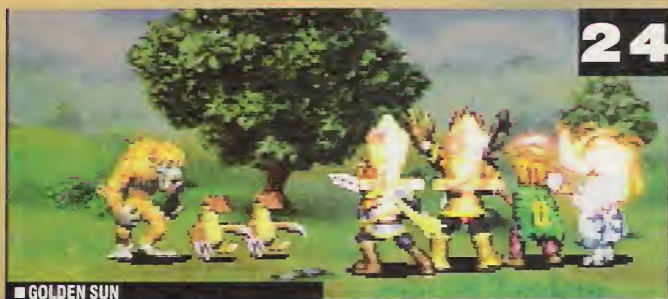


GameBoy M



**HARRY POTTER
AND THE
PHILOSOPHER'S
STONE**

20 Dwie recenzje,
dwa opisy -
30 GameBoy Advance
i GameBoy Color!



Recenzje - GB Advance



Atlantis the Lost Empire	21
Dark Arena	18
Dave Mirra's Freestyle BMX	15
Gradius Advance	13
Golden Sun	29
Harry Potter and the Philosopher's Stone	20
International Karate	19
Inspector Gadget	22
Jackie Chan Adventures	13
Kao the Kangaroo	17
Lucky Luke: Wanted	19
Mat Hoffman Pro BMX	14
Mech Platoon	12
Mega Man Battle Network	16
Midnight Club Street Racing	13
Phanlax	13
Planet of the Apes	17
Powerpuff Girls	22
Rugrats	22

Shaun Palmer's Pro Snowboarder	17
Star Wars Jedi Power Battles	17
Super Bust-A-Move	22
Tetris Worlds	21

Recenzje - GB Color



Atlantis - The Lost Empire	33
Extreme Ghostbusters	33
Gremlins Unleashed	33
Harry Potter and the Philosopher's Stone	30
Harvest Moon 3	32
Hugo - Black Diamond Fever	31
Legend of Zelda - Oracle of Seasons	34
Micro Maniacs	34
Planet of the Apes	31
Rayman 2 The Great Escape	35
Winnie the Pooh and Tiger Honey Safari	31



Magazyn 04

TIPS
& TRICKS

47

Ułatwienia i kody
do ulubionych gierZelda: Oracle of Ages
Dokoczenie megaopisu!

Witajcie!

Witajcie!
Zima za nami, szybkimi krokami zbliża się wiosna. A jak wiosna, to wiadomo – ocieplenie! Ciepło zatem witamy w nowym numerze GameBoy Magazynu, który właśnie staje się miesięcznikiem. Szukajcie nas w kioskach zawsze pod koniec miesiąca – tak więc kolejny numer ukaże się pod koniec kwietnia.

Co w numerze czwartym? Przede wszystkim długo oczekiwany Harry Potter and the Philosopher's Stone I to w obu wersjach – na GameBoya Color i GameBoya Advance. Recenzujemy i opisujemy przygody Harry'ego. Nawet ci, którzy nie mają GameBoya, bądź tej gry, mogą z naszymi opisami poczuć się tak, jakby grali – temu właśnie służą liczne obrazki, które zawsze umieszczamy obok tekstu. Drugim superhitem jest Golden Sun – wspaniały, przepiękny erpeg na GameBoya Advance. To gra, o której niebawem napiszemy więcej – szukujemy megaporaadnik, który znajdziecie w kolejnym numerze naszego pisma. Mamy też pierwszy konkurs z atrakcyjnymi nagrodami w postaci czterech (!) gier Advance Wars na GameBoya Advance. Obiecujemy, że na tym się nie skończy. Chcemy się zmieniać i ewoluować zgodnie z Waszymi pomysłami – szukujemy ankiety, w której wypowiedziecie się na temat naszego pisma. Co zmienić, co poprawić, co dodać, a co zabrać – za miesiąc poprosimy Was o odpowiedź na te pytania. A na razie... Zapraszamy do lektury ciepłego numeru czwartego. I niech moc...

Pocketto i Gulash



Pokemaniak - Tipy!

Super-Tipy dla wszystkich fanów pokemonów!

49



Harvest Moon 3

32



Planet Of The Apes

31



Micro Maniacs

34

Zawartość Magazynu

Menu	04
Newsy: co nowego szykują autorzy gier	06
Recenzje gier: GameBoy Advance	12
Recenzje gier: GameBoy Color	30
Plakaty	25
Opis: Legend Of Zelda - Oracle of Ages. Poradnik dla wszystkich zagubionych. Część 2	36
Opis: Harry Potter na GBA	40
Opis: Harry Potter na GBC	44
Tips & Tricks - kody i ułatwienia do gier	47
Pokemaniak	49
Spis kart w grze karcianej Pokemon	48
Cool stuff - fajne dodatki	49
Felieton	50
Pocztą - listy do redakcji	51



NEWS

Nowości ze świata przenośnych konsolek, czyli co szykują nam autorzy gier...

krótko i na temat

GB Rally 2 Advance. Tylko jeden obrazek, ale zarazem miazdździel mózgow. Przyjrzyjcie się dokładnie - ciężko zasnąć po czymś takim. Nie wiem ile czasu musieliśmy nas torturować, żebyśmy uwierzyli oczom. A teraz posłuchajcie co tam jeszcze jest. Osiem samochodów - do wyboru dla gracza. Czternaście różnych środowisk gry. Czterdzieści dwie trasy, na których wzbijemy tumany kurzu. Trasy pełne wybojów - a więc wertepy na maksa. Multiplayer dla czterech osób, a do tego wszystkiego możliwość naprawy i modyfikacji swoich samochodów. Nie wiem, czy odnosić takie samo wrażenie, jak my, ale coś tu jest nie tak. Ta konsolka nie może pociągnąć takiego nawału bajerów. Może więc na razie... zapomnijmy o tym. Przynajmniej na jakiś czas.



Mega Man Xtreme 2 uderzy wkrótce na GameBoya Color. No i ładnie z jego strony. Czego możemy się spodziewać? Przede wszystkim tego samego, dziwnego ludka, który wciąż dzikarsko walczy ze złem. W grze mnóstwo poziomów, możliwość transformacji między Mega Manem, a Zero, platformowe zabawy i skakanie we wszystkie strony. Ta seria ma już tyle lat, a nawet o jotę się nie zmieniła. Kiedyś - owszem, była na czasie. Właściwie powinniśmy powiedzieć, że była to jakaś klasyka wśród platformerek. Coś, na czym wszyscy się wzorowali. Ale teraz... Średniaczek?... Zobaczymy.



Motocross Maniacs

Motocross Maniacs, to tytuł, który trzeba zapamiętać. Dlaczego? Być może pamiętacie, że gra pod taką nazwą wydana została w 1989 roku i była to najśmieszniejsza gra o motocrossach na świecie. Teraz czeka nas jej reedycja, zupełnie nowa, na GameBoya Advance. Oto scenariusz. Pewien robot kuchenny wpadł na pomysł jak zawiadnąć



światem. W tym celu postanowił wykorzystać „wyścigową energię”, która skupiona jest tylko w największych wyścigowcach na świecie. Zorganizował więc wyścigi crossowe, na których wystąpią co większe gwiazdy, a zwycięzca wygrać ma 10 000 ciastek, 10 000 paczków, a na to wszystko wielki tort. W końcu, to robot kuchenny i może sobie

pozwolić na takie nagrody, nie? No dobrze. Teraz spójrzcie na obrazki (o ile jeszcze tego nie zrobiliście) i przyznajcie sami - ciekawy patent. Będzie masa ścigania, zbieranie broni na torze, ośmiu zawodników do wyboru, a do tego wszystkiego tryb multiplayer. Będzie super. Nie znamy jeszcze daty premiery, jedyne co wiadomo - warto śledzić ten tytuł.



Wings

To już przestaje być wiarygodne, jak te Wingsy wyglądają. Naprawdę. Spójrzcie tylko - ile kolorów, ile detali, wyobraźcie sobie, że to wszystko śmiga! A powiedzmy sobie jeszcze o tym, czego nie widać na obrazkach. Ponad dwieście misji. Pustynia, śnieg, ocean, wioska, miasto -

oto tereny, na których przyjdzie nam się ścierać z przeciwnikami. Życie nie umierać! Wszystko to zaczyna nabierać wymiarów prawdziwej symulacji. A nie? Nie sądzicie, żeby dało się tym znużyć. Czy wciąż mówimy o tej samej konsolce? Nieliniowy scenariusz podczas trybu kariery. Wspaniałość! Można się bawić pilotem brytyjskim i niemieckim. Bossowie, uczący się przeciwnicy, mnóstwo samolotów! Ja cię kręcę

śmiałkiem! Jeśli animacja będzie płynna, nawet nie ma co sobie wyobrażać, jak będzie super!



COLIN McRAE RALLY 2.0

W ramach ciekawostki - bo wiemy, że wyścigi samochodowe są bardzo lubiane - proponujemy Wam kilka rzutów okiem na gorące, niczym kaloryfery w piekle obrazki z Colin McRae Rally 2.0 na GBA. Jest się czym zachwycać? Może i będzie, kiedy usłyszymy kilka szczegółów na temat tej gry. Na razie bowiem cisza.





DRAGONBALL Z!

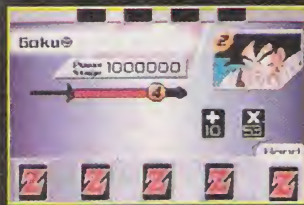
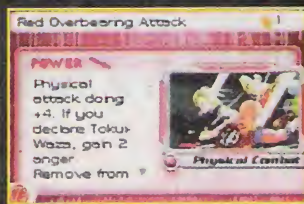
DWIE GRY OPARTE NA KULTOWYM SERIALU!

Infogrames pracuje nad dwoma tytułami bazującymi na popularnej i u nas seril kreskówkowej „Dragon Ball Z”. Pierwsza z gier, to gra akcji, z elementami przygodowymi, pod tytułem: Dragon Ball Z: Legacy of Goku. Zostanie ona wydana w maju. Jej scenariusz oparty zostanie na historii opowiedzianej w serialu i podzielony na epizody. Zaczynać będziemy jako młody Goku zbierający Smocze Kule i walczący z takimi rywalami jak: Safran, Namek i Frieze. Walka będzie się toczyć w czasie rzeczywistym, a do wyboru gracza znajdzie się mnóstwo

super ataków znanych z filmu. W międzyczasie będziemy szperać po całych dostępnych poziomach, w poszukiwaniu źródeł mocy i siły dla naszej postaci, by dopakować się na maksa przed walką z bossami.

Drugą grą jest Dragon Ball Z: Collectible Card Game, czyli karcianka w świecie Dragon Ball Z. Ta gra z kolei wyjdzie w USA w lipcu. Jej zasady będą analogiczne do zasad znanych nam z karcianki Dragon Ball dostępnej w sklepach. Trzeba będzie odnaleźć Smocze Kule, albo pokonać przeciwników. Wszystko oczywiście na ekranie Waszego GameBoya Advance. W ramach otarcia śliny serwujemy

kilka obrazków. Zwróćcie uwagę, że nie będzie to szczyt współczesnej techniki kodowania. Grafika wygląda przeciętnie. Ale nie da się ukryć, że wszystko co trzeba - jest widoczne. Być może będzie warto oko na tym zawiesić. Ale czy jest sens w ogóle do tej gry zniechęcać?



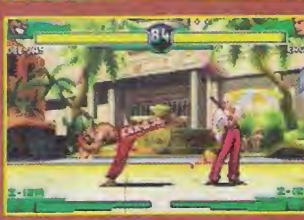
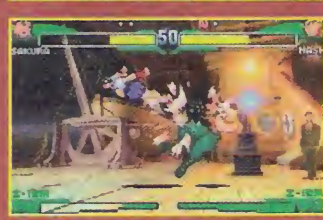
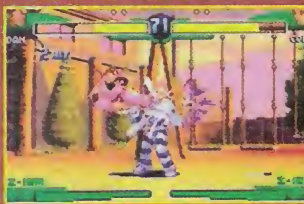
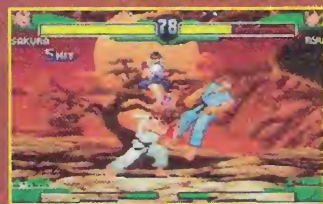
Super Mario World: Mario Advance 2

Super Mario World: Super Mario Advance 2 - gra mówi sama za siebie. Mamy dla Was garstkę nowych obrazków, które utwierdzą Was w przekonaniu, że faktycznie - gra niewiele się zmieniła od części pierwszej. Taka mądrość życiowa zawsze się przydaje. Premiera gry już niebawem!



SFA3U nadchodzi wielkimi krokami. Kilka nowych detali. Okazało się, że w grze pojawiają się postacie znane nam już od dawna, ale i dawno nie widziane. Na przykład będzie to Yun, czy Eagle. Brawo. No i liczymy na jeszcze bardziej grywalną zabawę od poprzedniej, bo powiedzmy szczerze... Może być killer! Tymczasem obrazki pokazują, że postacie będą wielkie, a eksplozje soczyste. Poza tym całkiem długie mierniki. Wszystko wyraźne i właściwie ciężko wymagać czegoś więcej od obrazków. Jeśli gra nie straci na prędkości, może się okazać długo oczekiwanym mesjaszem mordobit na kieszonolki. Oby! Szanse są olbrzymie - a ALPHA na Gameboy Colora nie zawiodł naszych oczekiwań!

STREET FIGHTER - ALPHA 3 UPPER -



krótko i na temat

Oto co wiadomo o najnowszym Pokemonie Advance. Uwaga, bo dwa razy nie będziemy powtarzać. Zatem. Gra nie ma oficjalnego tytułu (nadal). Pokemon Advance, to taki pic, żeby było wiadomo o czym mowa. Główne pokemony w grze, to Latios oraz Latios, które chyba zajmą miejsce Pikachu. Latios jest wielki i niebieski, a Latios mały i czerwony. Gra toczyć się będzie w bardzo mokrym miejscu (chyba będzie to miasto o nazwie Water City). W grze będzie ponad trzysta pięćdziesiąt pokemonów do złapania. Japończycy zaczną się bawić w tego pokemona gdzieś pod koniec 2002 roku. W ramach dodatku powiemy Wam, że kręcą też piątą film o pokemonie. Tytuł? Guardian God of the Water City Ratiasu & Ratiosu. No tak. Mokre tematy ciągle. Japończycy obejrzą sobie ten film w lato i trzeba dodać, że miejsce krótkiej bajeczki Pikachu Vacation zajmie także sama bajeczka, pod tytułem: Starry Sky of Pika Camp. Wszystkiego najlepszego.



Universal Interactive zapowiedziało, że ma zamiar opublikować na GBA gry na podstawie trylogii Władcy Pierścieni. Przypomnijmy, że Electronic Arts ma prawa do gier z filmu, jaki wyszedł właśnie, a UI robi na podstawie książek. Zawili świat prawa. Pierwsza z gier będzie przygodówką z trzeciej osoby, w której wcielimy się w postać Froda, Boromira i Gandalfa, którzy ruszają, by zniszczyć pierścienie. Będzie to RPG obejmujący fabułą Wyprawę i Dwie Wieże (dwa pierwsze tomy trylogii), choć z Dwojgiem Wież ma liczną początek. Gra wyjdzie pod sam koniec 2002 roku.

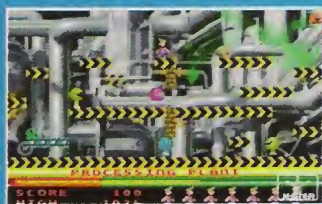
Infogrames przewala na GBA starocie z ATARI. Uwaga: Asteroids, Battlezone, Centipede, Missile Command, Super Breakout, Tempest - wszystko straszne, że aż strach. Że też ci ludzie nie mają sumienia nad nami. Przecież to obrzydliwe staruchy!!! No nic - zakomunikowaliśmy i więcej od nas nie wymagajcie.





krótko i na temat

Chlip! Po trzykroć chlip! Manic Miner wraca na GBA. Aż się łezka w oku kręci. Toż to powrót skaczącego ludka po... bez mała... ładnych kilku latach. Pamiętacie? Kiedyś była to prosta gierka o ludziku, który musiał pokonywać kolejne poziomy, pełne pułapek, dźwigni, zapadek. Jak będzie wyglądała ta gra na GBA - macie obrazek. Jest to gra tak stara, że kiedyś zagrywali się w nią Wasi ojcowie. Bo w pracy były tylko monochromatyczne komputery i udawało się, że się pracuje po godzinach. Popytajcie ich, jak przemycali dyskietki. A Manic Miner? Oby była fajna!



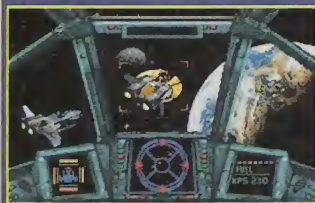
Z cyklu: „Wielkie powroty” tym razem Boulder Dash EX (którego dawno temu nazywało się brzydko, od pewnego miejsca, gdzie pracują radosne panie). Giereczka jest logiczno-zręcznościowa, zaś jej prostota graficzna może urzec na całe lata. Przypomnijmy, że trzeba ryc, kopać, przestawiać kamienie, kombinować ze znalezionymi przedmiotami. Ot - rozrywczka dla ludzi, którzy jedzą mało maselka i łykają tabletki magnezowe. W ten sposób pragniemy podkreślić, to co już chyba wszyscy widzicie - wielkie powroty dziadków i babć na GBA. No niby ok. - pomysł to byłoby dobre. Ale naprawdę, te gry mogłyby być ładniejsze.



Chessmaster nadciąga. Stopniowalna inteligencja gry, możliwości uczenia, zapisane partie. A teraz dojdą nam do tego wszystkiego możliwości rozegrania kilku partii ze znamienitymi osobistościami, jak Napoleon, czy nawet Obcy. Jako deserem - kilka sławnych partii, do rozegrania samemu lub z kolegą i analizy przy wspólnych ciasteczkach.



Okulistycznych rewelacji ciąg dalszy. Bo powiedzcie sami - czy to jest możliwe? Gierusia nazywa się Star Giants i coś o niej powiedzieć, żeby nie podpaść okuliście? Magia? Czary? Przecież tych zapowiedzi nie da się już czytać! Bo jak inaczej wytłumaczyć setki efektów i wybuchów? Fakt, że to symulator kosmiczny? Że jak założymy słuchawki, to będzie



STAR GIANTS Symulator kosmiczny!

dźwięk 3D? Że będzie multiplayer indywidualny i dla drużyn? Rzut okiem na obrazki - niesamowite założenia. Nad takim symulatorem można spędzić dziesiątki godzin. Rzeklibyśmy, że



walka zaczęła się na dobre. Dotarliśmy do tego ukochanego przez wszystkich momentu, kiedy nie chce się wierzyć w to, co się widzi. Oby ta chwila trwała wiecznie!



Bonx Racers

Ubi Soft zaprosi już wkrótce wszystkich na partyjkę w Bonx Racers. Jak widać już na pierwszy rzut oka, Bonxy, to oczywiście gra wyścigowa, w której będziemy musieli nie tylko wygrać, ale też sprać przeciwników niemilosiernie na kwaśne jabłko. Cóż tu ukrywać - takie gry zawsze coś w sobie mają. Nie ma to bowiem, jak rzucić jakąś znajdką w oponenta, któremu lepiej poszło pokonywanie zakrętu niż nam. W grze będzie dostępnych kilka tego typu niespodzianek. Od aktywnych, typu „samonaprowadzająca rakietą dalekiego zasięgu”, po pasywne, typu tarcza. Warto też rzucić okiem na grafikę prezentowaną w grze. Sprawy zapowiadają się ciekawie. Węszymy tu jakąś próbę przeniesienia wrażenia trzeciego wymiaru na małą konsolkę. Ale jedno zwraca naszą uwagę: prostota też. Chyba nikt nas nie oszukuje wreszcie, że

GBA pociągnie jakieś hordy detali. Wierzymy, że Bonx Racers będzie działać płynnie. Tak czy owak - czekamy i Wam to radzimy. Trzeba tytuł śledzić, jak nic.



Maja fruwa tu i tam...

Dobra wiadomość dla wszystkich miłośników horroru o Pszczółce Mai. Otóż wyjdzie śliczny platformerek z udziałem

przyjaciółki bezpłodnego trutnia Gustawa. Spoko - gra raczej dla dzieci. Będzie chodziło o odnalezienie szesnastu kumpli Mai,

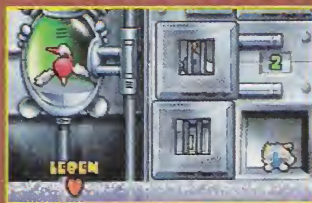
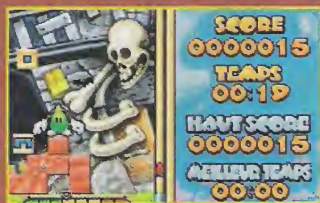
którzy gdzieś się zapodziali. Ucieczki przed modliszkami, moskitami, termitami - normalka w Mai. Połowa populacji oglądała tę bajkę zza fotela. A meritum: cztery światy, szesnastu poziomów, dziesięć różnych robaków (głównie jako przeciwnicy), mnóooooóstwo sekretów do odkrycia, poziomy bonusowe dla najtwardszych, save na hasło. Maja może latać, skakać i bawić się różnymi przedmiotami. Cieszymy się? Cieszymy - pewnie. Zawsze miło znowu spotkać Maję.



EGO MANIA

Ego Mania - a coż to za dziwny tytuł. Co to za idea? Otóż okazuje się, że pewnie chodzić będzie o grę przypominającą z lekką Tetris. Kierujemy poczynaniami Eggosów, którzy potrafią manipulować wielokształtnymi blokami skalnymi. Idea jest zaś taka, by poukładać na planszy wszystko tak, że utworzymy sobie drogę ku powierzchni. Jakiej powierzchni? Chyba wystarczy, jeśli dorzucimy, iż cała plansza powoli wypełnia się wodą. Wóz - albo przewóz. Opcji podobno kupa, mnóstwo też zabawy. Autorzy wsadzili wiele pracy w dodanie

charakteru grze. Są bąbelki i efekty spływającego deszczu. Po wtóre zaś znów okazało się, że genialny pomysł Tetrisa daje się manipulować i modelować na wszystkie strony. Chyba będziemy się nieźle bawić. Tak proste pomysły często pachną hitami!

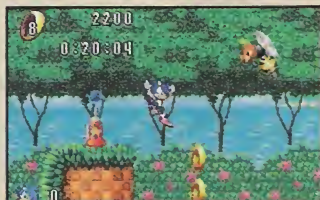


Sonic Adventure na GBA!

Sonic Adventure na GBA. Łyk historii: wielka walka potentatów rynku gier. Mario - lekko przekonwertowany. Crash - od początku. Sonic - pisany od zera na GBA. Dziś wiadomo już, że Sonic wróci do starych dobrych

zwyczajów beztraskiego posuwania przed siebie, zbierania monet i rozpędzania się, aż wiatr zagwiżdże mu między kołkami. Strzeżcie się rozpędzonego jeża! Literalnie zwracamy się w kierunku doktora Robotnika,

który znowu namieszał tak, że tylko jeże mogą sobie z tym poradzić. A tymczasem wciąż czekamy na premierę. Zupełnie nowe obrazy dla Was może będą łyżką miodu w tej czarze gorzkości.



Tony Hawk's Pro Skater 3

Tony Hawk's Pro Skater 3 ma szansę okazać się najlepszą grą wszech czasów na GBA.



Poważnie. To, co widzieliśmy na obrazkach i filmach po prostu powala: jeszcze lepsza grafika, wykonane zupełnie od nowa super-szczegółowe postacie, mnóstwo obiektów otoczenia i kapitalna grywalność. Przede wszystkim zmianom - na lepsze - uległ silnik gry. Teraz jednocześnie po połączeniu konsolki bawić będzie się mogło do 4 graczy! Będzie tu także edytor skejtera - za jego pomocą stworzymy



podobną do siebie postać i odziejemy we wszystkie te fachowe ciuchy. Jeśli chodzi o sam system trików, tu także zaszły zmiany. Przede wszystkim pojawi się słynny z wersji na „duże konsole” revert przy lądowaniu na rampie, który pozwoli na kontynuowanie komba punktowego. Będą także triki odpalone na ziemi - podczas zwykłej jazdy. W ostatecznej wersji znajdzie się przynajmniej sześć poziomów. Czekamy, czekamy!!!



krótko i na temat

Rzućcie okiem na Worms World Party. Niby nic nowego, ale może macie słabość do robaków na GBA. Trzeba bowiem podkreślić, że faktycznie - młodość tej gry jest wielka, a moc obrabiania grafiki dwuwymiarowej w kieszonсолce GBA z pewnością wystarczająca do pchnięcia tej zabawki. Zresztą - to pierwsze Worms na GBA i być może wielka szansa dla firmy Ubi Soft na złowienie całkiem licznej rzeszki fanów. Bo, choć gra niewiele się zmieni, wciąż ma w sobie stary, dobry potencjał. A my wciąż czekamy na Worms Blast, które mają działać w trzecim wymiarze. Coż z tego, skoro ciągle słyszymy takie dziwne daty premier, że aż nie chce się ich powtarzać.



Ice Age, to najnowszy film kinowy z 20th Century Fox, opowiadający o życiu mamutów i podobnych im „wiekowo” zwierzątek. Będzie też gra. Przygodówkowy platformer? Coś w tym stylu. Mamy dla Was obrazki tak ciekawskie, że zmyłcie je szybko zimną wodą, zanim spalą Was piśmemko! W grze będzie dziesięć poziomów i kupa postaci do grania. Premiera w marcu 2002 roku. Razem z filmem.



Jimmy Neutron, Boy Genius, to postać, którą możecie kojarzyć z kreskówkowego kanału Nickelodeon. Gra pod tym właśnie tytułem zagości na naszych konsolkach dzięki firmie THQ. Niespecjalnie jednak będzie za co dziękować, ponieważ wysiłek ów, czy to też zrecznosciówka bardziej, wygląda dość przeciętniacko. No coż - nie można mieć w życiu wszystkiego, ale jeśli tytuł jest znany, to może chociaż powymagać od niego trochę poziomu. Dwie postacie i siedem leveli mają szansę nie uratować tej gry.



King Of Fighters: Neo Blood

King of Fighters: Neo Blood jest jedynym tytułem, który może zagrozić dominacji Street Fightera Alpha 3 na GameBoy Advance. Oczywiście mówimy o dwuwymiarowych mordobiciach. Gra owa ma wystarczający potencjał, a jej autorzy doświadczenie, by wziąć udział w wyścigu „zbrojeń”. W KoF zobaczymy ponad 20 postaci, między innymi takie jak: Benimaru, Terry Bogard, Andy Bogard, Mai, King, Ryo Sakazaki, Robert Garcia, Kim Kaphwan, Choi Bonge, Chang, Kohan, Leona, Ralph, Clark, Ryo, czy Pao. O czym pewnie już wiecie, genetycznie King of Fighters pochodzi od firmy SNK, ale teraz kodem zajęła się grupa pod nazwą Marvelous Entertainment. Prawdopodobnie możemy się



spodziewać możliwości łączenia dwu konsol i pykania we dwie osoby. I to by było na tyle z pewniaków. Jeśli interesujecie się serią KoF na serio, dodamy tylko jeszcze, że Akcja King of Fighters na GameBoya Advance umieszczona jest gdzieś pomiędzy KoF'97 a KoF'99, znanych z automatów na monety (i niektórym z Neogeo Pocket). Na dzień dzisiejszy pozostaje tylko czekać i liczyć na to, że konkurencja będzie coraz większa,



a dzięki temu gry lepsze. Trzymamy więc kciuki i życzymy

dużo wytrwałości! Oby Guilty Gear X... ale o tym za chwilę.

Guilty Gear X



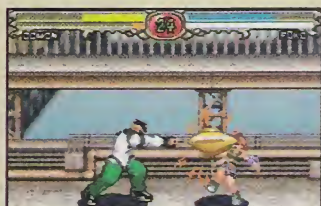
Jeśli istnieje coś takiego, jak intuicja, to wydaje mi się, że Guilty Gear X może nas zaskoczyć. No i właśnie. Klimat nieco odmienny od King of Fighters, choć także mordobicie. Dwuwymiarowe i nawet nie próbujące oszukiwać odbiorcy (jak - nie przymierzając - Tekken Advance). Otóż trzeba Wam wiedzieć, że seria Guilty Gear jest bardzo popularna, zwłaszcza w Japonii i uderza do tradycyjnych wartości, jakie przenosić mogą nawałanki dwuwymiarowe. Uderza do widowiskowości. Walki bronią białą mogą powodować, według twórców gry, rozbitki na dwa osiedla, huk na pięć dzielnic, a do tego oczywiście dawać możliwość latania i wklepkiwania takiej liczby

combosów, że tylko komputer nadażę naliczać punkty. Tak to właśnie wygląda. Fakt - postacie nieco mniejsze, niż w KoF, czy Tekkenie, ale w Samurai Shodown na NGPC też były maściupcie, a jaka radocha. Z pewniaków - wiadomo, że w grze będzie opcja Tag, czyli jeden gracz wybierze sobie na początku meczu do trzech zawodników, a potem będzie ich wymieniał. Istnieją plotki, że GGX zawierać będzie jakąś opcję link, która umożliwi grę dwóm osobom na jednym carcie (kieszonolki podzielił się danymi z jednego cartridge'a). Ciężko w to uwierzyć, ale dajmy się zaskoczyć.



Flame of Recca

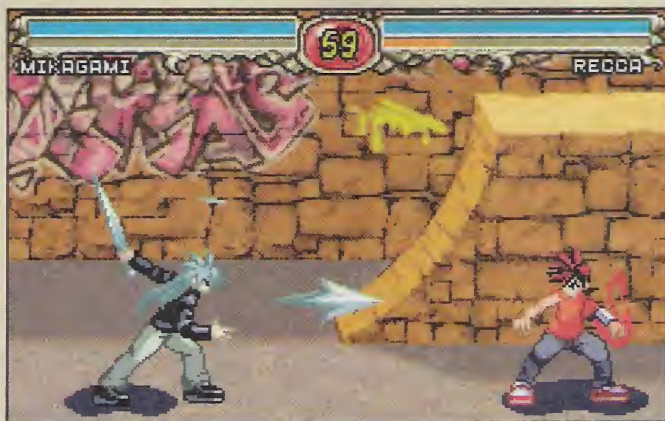
Flame of Recca jest nową propozycją na GameBoya Advance. Całość historii opiera się na pewnym Anime, który słynie między innymi z doskonale opracowanych scen walki. Ale od początku. Najważniejszy jest chłopiec, imieniem Recca, który nie dość, że świetnie walczy, to potrafi płonąć żywym ogniem. Razu któregoś Recca zakochuje się w dziewczynie imieniem



Yanagi i postanawia w sekrecie chronić jej życia, jako tajemniczy Nina. Wtedy jednak pojawiają się równie tajemnicze istoty z zaświatów, które ewidentnie chcą zabić Yanagi, ponieważ ma ona dziwne zdolności uleczenia. Recca ma spore pole do popisu. A gra?... Gra - jak się pewnie domyślicie też będzie mordobicie. I - ku waszemu zaskoczeniu - już wiemy, że przebojem wbije się do pierwszej ligi. Wymieńmy kilka jej cech: animacja nie odbiegająca od klasyki gatunku. Mnóstwo technik, łącznie z technikami specjalnymi i combosami. Wielopoziłomowe areny walki. Do tego możliwość uczenia się nowych ciosów podczas gry. Postacie walczące pięściami i

bronią białą. Na koniec wreszcie - przeciekawe style walki. Czekamy

na Flame of Recca, jak tylko można najmocniej.

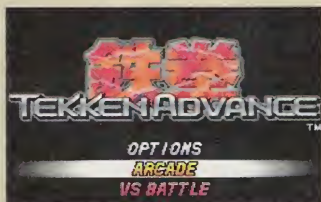
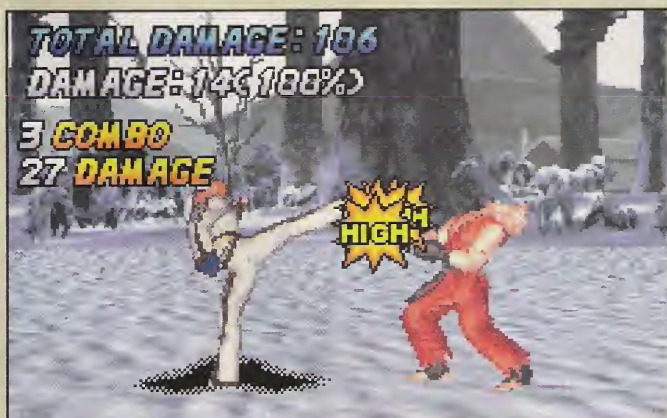
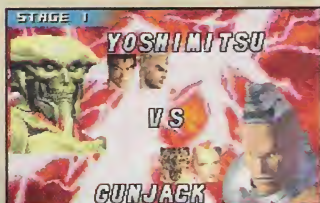


Tekken Advance

Że Tekken będzie na GBA, wiemy już od dawna. Ciężko przejść obok tego faktu obojętnie. Wiemy już zaś na temat tej gry na tyle dużo, że możemy swobodnie dzielić się impresjami.

Po pierwsze i najważniejsze - co to jest Tekken. Tekken jest oczywiście morderstwem.

Jest także grą, która przez długi czas wytyczała standardy w swoim gatunku. Jasne, że pojawiały się inne serie, inne pomysły na zabawę, ale to właśnie Tekken firmy Namco pokazywał co jakiś czas, że można na starym sprzęcie wyciągnąć nową jakość. Choć - przyznać trzeba, co do grafiki - zawsze znaleźli się malkontenci twierdzący, że jest kupa gier ładniejszych i szybszych. Fakt. Niemniej niewiele było gier, w których postacie zostały wyważone tak doskonale i w których stawała przed graczem szansa ćwiczenia techniki dla jednej postaci latami, by później, na jakimś turnieju przekonać się, że nie widział jeszcze wszystkiego. Dla takich chwil żyli gracze Tekkena. Skład zawodników w grze zmieniał się niezmiennie z części na część. Zawsze jednak, jeśli chciałeś się pokazać i wygrać na turnieju, swój wybór musiałeś zawęzić do dwóch - trzech postaci, których wyuczałeś się lepiej, niż własnego nazwiska. I tak seria trwała, nic więc dziwnego, że jej zapowiedź na GameBoya Advance przyjęta została z takim entuzjazmem. Wiadomo było, że zostanie nam dany do zabawy dziesięć postaci, wiadomo było także, że część technik zostanie okrojona. Wzorem Tekken Tag Tournament na PlayStation 2 mieliśmy też dostać do rąk tryb rozgrywki, który umożliwiał będzie grę kilkoma zawodnikami na zmianę.

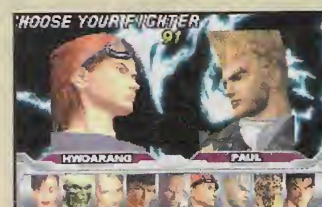


Na GBA nawet trzema na raz. Pamiętając, że to Tekken zwykł wytyczać nowe trendy na dużych konsolach, czekamy na wersję kieszonolkową zacierając ręce do czerwoności. Tymczasem może być z tym różnie. Grafika na pewno nie jest w Tekkenie Advance trójwymiarowa. Oczywiście ciężko wymagać od GBA cudów, natomiast ładnie sobie poradzono z dylematem skalowania postaci, dość charakterystycznym dla gier trójwymiarowych. Otóż konsolka będzie zmniejszała postacie, kiedy oddalają się od kamery, a powiększała, kiedy będą się zbliżały. Wychodzi z tego całkiem zgrabny efekt naśladujący trzeci wymiar. Niestety, drugiej strony, prawdopodobnie drastycznie spadnie liczba możliwości wykorzystania taktyki w walce.



Okazuje się bowiem, że o ile w Tekkenie Tagu na PS2 można było tak pchnąć postać przeciwnika, że wpadała wprost pod pięci drugie postaci, którą kierujemy, to w Tekkenie Advance prawdopodobnie zapomnimy już o takiej możliwości. Wreszcie - co trzeba dodać - Tekken Advance, w odróżnieniu na przykład od Street Fightera jest morderstwem, w którym większość walki rozgrywa się na krótki dystans. Nie ma żadnych projektili, ani niczego, co można by rzucić. Walka odbywa się jedynie przy pomocy pięści i koniaków. Wymagało to od programistów zastosowania dużych postaci, o dość pełnej animacji, żeby było wyraźnie widać co dany bohater robi i w jaki sposób. Obrazki ilustrują to doskonale.

Gra ukazała się już w USA i jedno, co możemy powiedzieć, to „obyło się bez cudów”. Niby wszystko jest, ale w jakimś takim ograniczonym zakresie. Z lekka chrupiąca animacja, zmniejszona liczba technik, uproszczone taktyki. To nie będzie chyba skok jakościowy na miarę giganta, ale na pewno gra przynajmniej dobra. Ciężko ocenić, bo Tekken sam sobie ustawił taką poprzeczkę. Może gra



we dwie osoby (po kabelku) będzie sprawiać sporo radości? Tymczasem - jak zwykle - czekamy na premierę gry w Europie.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Kemco ■ Gatunek: Strategia ■ Liczba graczy: 1

Mech Platoon

Mechy w strategii na GBA? Nasza kieszonka przełamuje kolejne bariery...

Mech Platoon to tradycyjna strategia czasu rzeczywistego. Posiada wszystkie najlepsze cechy, jakie mają gry z tego gatunku. Dowodzimy wojskiem, które należy rozbudować, a następnie puścić do boju. Przed każdą misją dostajemy wytyczne, które należy wypełnić, aby pomyślnie zakończyć nasze działania. Na samym początku mamy tylko kilka robotów mogących stawiać budowle i zbierać surowce. Jeśli chodzi o to pierwsze, to możemy wybierać spośród bazy, fabryki, laboratoriów, zbrojowni czy wieżyczek. W budynkach konstruujemy roboty, zwiększamy statystyki naszych jednostek i wymyślamy nowe technologie. W Mech Platoon mamy aż trzy surowce! Lasercrystal przydaje się przy produkcji skomplikowanych technologii, Energysand jest paliwem, a Materialrock to surowiec do produkcji. Na całe szczęście w jednym z budynków możemy przetwarzać je w to, którego aktualnie potrzebujemy. Każda z jednostek posiada swoje statystyki: siłę i zasięg ataku, obronę oraz szybkość ruchu. Oczywiście można je podnosić. Przydaje się to w dalszych poziomach, ponieważ mamy ograniczoną liczbę jednostek,

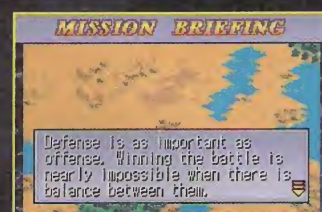


■ Tak wygląda mapa w dużym oddaleniu.

które możemy zbudować. Pole naszych działań obserwujemy rzucie izometrycznym. Bardzo przydatną rzeczą jest mapka, na której widzimy wszystkie nasze jednostki i budynki. Na raz obserwujemy całą planszę, więc możemy podglądać, co robi przeciwnik. Nie jest to dobry pomysł, ponieważ atak oponenta nigdy nas nie zaskakuje. Tryby gry to standard. Bierzemy udział w kampaniach, w których wykonujemy określone zadania. Ewentualnie walczymy w trybie versus z komputerem lub żywym przeciwnikiem. W tym trybie możemy dowolnie ustawić kilka parametrów tak, aby dopasować grę do własnych preferencji. Inteligencja komputerowego przeciwnika nie zaskakuje, ale nie od wczoraj wiadomo, że najlepiej gra się z człowiekiem, który jest nieprzewidywalny. Bardzo się chwali dodanie trybu treningu, w którym jesteśmy informowani o podstawowych rzeczach. Graficznie gra prezentuje dość dobry poziom. Potykamy się na kilku planetach, które różnią się przede wszystkim wyglądem. Budynki, roboty i teren działań



■ Podstawą każdej strategii RTS jest rozbudowywanie własnej bazy.



■ Przed każdą misją dostajemy zadanie...



■ ...A następnie przydzielamy roboty.



■ W tej misji trzeba zatrzymać pociąg.



■ Czasami na malutkim ekranie dzieje się tyle, że trudno nadążyć. Jest fajowo.



■ Niektóre poziomy są naprawdę efektowne.

ocena 8/10

Udana strategia z pięknymi, mechanicznymi wojownikami. Dla miłośników gatunku i nie tylko...

■ Wydawca: Kemco ■ Gatunek: Strzelanina ■ Liczba graczy: 1

Phalanx

W myśl zasady: dobrych strzelanin nigdy za wiele, autorzy gier starają się ciągle dostarczać nam nowe tytuły z tego gatunku. I oto mamy przed sobą właśnie taką grę: Phalanx. Jest to przeróbka starego tytułu jeszcze z Super Nintendo. W fabule wprowadza nas anime'owe intro, które objaśnia cel gry.

A jest nim - coś za niespodzianka - zniszczenie wroga! Sterujemy małym statkiem kosmicznym. Łapiąc bonusy pojazdów można dobroić tak, że będzie zajmował całą szerokość ekranu. Wtedy kosimy przeciwników zanim znajdą się w polu widzenia! Grafika również jest starszokolna, co samo w sobie nie jest złe, ale GBA stać na wiele więcej. Muzyka jest bardzo miłym zaskoczeniem. Szybkim rytmem zagrzewa do walki i jest naprawdę fajna! Polecamy Phalanx graczom, którzy chcą sobie przypominać dawne czasy. Również ci, którzy nigdy nie zasmakowali starej szkoły powinni spróbować.



■ Dodatkowe bronie latają wokół statku.



■ Efektowne wybuchy i eksplozje...



■ ...A czasem nawet całkiem ładne tła.

ocena 6/10

Sympatyczna strzelanina, ale wszystko to widzieliśmy już tysiące razy. No, może oprócz takiej ładnej grafiki.

■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Bijatyka ■ Liczba graczy: 1

Jackie Chan Adv.

Jackie Chan Adventures to chodzona bijatyka. Co za niespodzianka! Szczególnie dla tych, którzy spodziewali się gry logicznej. Przygoda zaczyna się w momencie, kiedy ze sklepu, w którym pracuje Chan (a ja myślałem, że jest aktorem...) zostaje skradziony tajemniczy pergamin. Szef zleca naszemu bohaterowi jego odzyskanie. Tak więc Jackie wyrusza w podróż, podczas której będzie musiał skopać wiele tyków i odwiedzić kilka ciekawych miejsc. Przy okazji będzie odnajdywał pergaminy, z którymi nauczy się nowych, mocniejszych ciosów, a dzięki którym będzie mu łatwiej pokonywać wrogów. Grafika prezentuje się niezwykle smakowicie. Pastelowe kolory wypełniają ekranik. Postacie są duże, wyraźne i dobrze animowane. Muzyka jest nastrojowa i dzięki charakterystycznemu brzmieniu buduje klimat. W JCA nie zauważyłem żadnych błędów, ale... Grę można ukończyć dwa wieczory. I szkoda, że nie ma opcji dla dwóch graczy.



■ Jackie Chan ma swoją grę na GBA!



■ ...Ale szczerze mówiąc wolimy...



■ ...Oglądać z nim filmy na DVD!

ocena 6/10

Naprawdę fajna gra, ale nie dla kogoś, kto szuka czegoś dłuższego. Śliczna grafika i animacja.

■ Wydawca: Konami ■ Gatunek: Strzelanina ■ Liczba graczy: 1

Gradius Advance

O druga, obok Phalanx, strzelanina opisywana w tym numerze GBM.

Konami nie mając pomysłów na nowe tytuły dla swoich gier eksploatuje te stare. A może po prostu zdaje sobie sprawę z magii, jaką posiadają niektóre z ich kultowych tytułów. Gradius Advance to setne wcielenie tej samej gry, która gościła już na każdej konsoli. Latamy stateczkiem, ekran przesuwamy się w miarowym tempie, a przeciwnicy wpadają z jego prawej strony. Większość akcji dzieje się w ciemnej przestrzeni kosmicznej, ale nie przejmujcie się - bez problemu da się grać. Oczywiście zapomnijcie o jakichkolwiek zwolnieniach, które miały miejsce we wcześniejszych wersjach. Przecież to GBA! Podczas walki samodzielnie możemy wybierać dopalacze, które są nam w danej chwili najbardziej potrzebne. Jest to dobre rozwiązanie i mam nadzieję, że jeszcze je kiedyś ujrzymy w innych grach z tego gatunku. Jeśli jednak miałbym wybierać między Phalanx'em...



■ Grafika prezentuje się dość ubogo...



■ ...W stosunku do Phalanxa. Ale ma...



■ ...Swoje wloty - tak jak choćby tutaj.

ocena 6/10

Rubryczka: Kolejna dobra pozycja strzelankowa na GBA. Miła odskocznia od innych gier, ale nie na długo.

■ Wydawca: Take 2 ■ Gatunek: Wyścigowa ■ Liczba graczy: 1

Midnight Club STREET RACING

Midnight Club: Street Racing daje nam możliwość pościgania się po mieście z różnymi szalonymi kierowcami. Widok na pole akcji ukazany jest z góry. Jeździmy więc po mieście i szukamy jakiegoś kierowcy, który chciałby wziąć udział w zawodach. Kiedy już takiego znajdziemy - wyzywamy go i jazda. Jeśli przegramy, możemy powtórzyć wyścig lub szukać innego oponenta. Jeśli wygramy - zabieramy wózek przeciwnika. W ten sposób dostajemy coraz lepsze maszyny i możemy ścigać się z coraz szybszymi kierowcami. Grafika jest wyraźna. Zastosowano tu ładne efekty świetlne. Każdy samochód ma zapalone światła, a przy ulicach stoi wiele latarni. Trasę przejazdu wskazuje strzałka, ale nie oznacza to, że od razu znajdziemy właściwą drogę. Poza tym oponenti zawsze jeżdżą po wyznaczonych trasach, co jest śmieszne. Startujesz z kilkoma przeciwnikami, aby po chwili zobaczyć jak ustawiają się w jednej linii. Fajna zabawa, ale na dłuższą metę nużąca.



■ Gra jest szybka, a animacja płynna.



■ Niestety - brakuje ciekawych misji...



■ ...Czy zadań. A szkoda.

ocena 5/10

Niezła ściganka, ale brakuje tego czegoś, co mogłoby do niej przykuć na dłużej. Tylko wyścigi, żadnych zadań...

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1



■ Superman - klasyczny trik na BMKsle.



■ Grafika jest ładna, ale dwuwymiarowa.



■ Hoffman's Bike Factory to fabryka rowerów, którą otworzył Mat.

Przed nami kolejny atak na nasze kieszonki. Tym razem autorzy z Activision zamierzają tam wepchnąć BMX'a!

Mat Hoffman's Pro BMX

Mat Hoffman's Pro BMX to klon Tony'ego Hawk'a tylko, że na rowerze. Tu również na każdej z lokacji, którą odwiedzimy musimy wykonać kilka zadań. Wyczesujemy triki na jakąś konkretną liczbę punktów, zbieramy literki lub wykonujemy w odpowiedniej miejscówce dany trik.

Możemy wybierać spośród ośmiu zawodników i pojeździć nimi na kilku miejscówkach. Jednak o ile w THPS można było swobodnie poruszać się po całym poziomie, tu jesteśmy ograniczeni w dość dziwny sposób. Otóż cała grafika została stworzona w oparciu o dwuwymiarowe obiekty. Wyczyny naszego rowerzysty obserwujemy trochę z góry, trochę z boku. I wyobraźcie sobie, że zawodnik przez większość czasu będzie jeździł w poziomie. Można delikatnie skrócić w pionie, ale nigdy nie zasznuć pełnej swobody! Trudno mi zrozumieć przyczyny

(przecież w Dave Mirra można!) takiego ograniczenia i nie powiem - na początku trochę mnie to zdenerwowało... Ale po pewnym czasie przywykłem i jeździło się całkiem przyjemnie, a to dzięki niezłemu systemowi trików. Wszystkie miejscówki wypełnione są po brzegi skoczniami, fun boxami i rurkami. Trików jest od groma. Samych grindów na rurkach naliczyłem aż sześć.

MHPB daje możliwość grania w dwie osoby i posiada w tym trybie kilka możliwości, o których warto wspomnieć. VS - to zabawa w czesanie trików na punkty. Bomb to taki berek, gdzie zawodnicy przekazują sobie bombę tak, aby wybuchła u

przeciwnika. W Star Hunt zabawicie się w zbieranie gwiazdek, a Tug-O-War da Wam możliwość wykonywania trików tak, aby jak najszybciej uzupełnić pasek. Miłym dodatkiem jest możliwość przebiegania się po czterech trasach na czas. Tu trzeba wykonywać triki, aby uzyskać cenne sekundy. Jest to bardzo fajny patent. Dość miodny zresztą! Oczywiście znajdziemy także tryb treningowy. I bardzo dobrze, bo bez tego nic bym nie skumał. Wyglądem Mat Hoffman na pewno nie szokuje, ale jest na mocnej pozycji. Miejscówki są bardzo fajne, pełne różnych dodatkowych elementów takich jak skrzynie, słupki, barierki i wiele innych. Calokształtu dopełnia dobry soundtrack i niezłe efekty dźwiękowe. Do genialnego Tony'ego to Mat ma jeszcze daleko, ale jest na dobrej drodze. Dave Mirra Freestyle BMX jest lepszy.

Hoffman na GBC

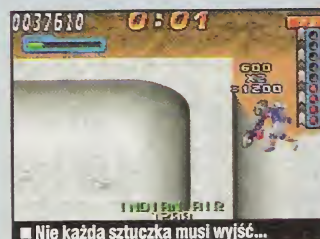
W drugim numerze Gameboy Magazynu recenzowany był Mat Hoffman's Pro BMX na GB Color. Jeżeli ktoś nie czytał, to jego strata... Jeśli wersja na GB Advance ma dość ostrą konkurencję w postaci Dave Mirra Freestyle BMX 2 i Tony Hawk's Pro Skater 2 (zapomnijmy o Shaun Palmer's Pro Snowboarder), to na GBC jest niemal monopolista. Dobra grafika, dużo trików i szybka akcja to atuty tej pozycji. Podobnie jak na GBA tu również można jeździć tylko w poziomie. Czesanie trików sprawia dużo przyjemności, a to dlatego, iż system wykonywania sztuczek doskonale sprawdza się w praniu. W pewnych momentach miałem wrażenie, że Mat na Advance jest poprawioną graficznie wersją tej gry. Większy ekranik i lepsza rozdzielczość robią swoje. Nie wspominając o większych możliwościach GBA. Jednak jeśli chodzi o Color, to dla fanów sportów ekstremalnych nie ma już wyjścia. Mając GBA można się zastanawiać, ponieważ ukazało się na niego kilka mocnych pozycji z tego gatunku, ale w przypadku GBC jest to tak zwany mus! Gra została ochrzczona najlepszym BMX'em na GBC. Polecamy!



■ Naturalnie można także ślizgać się rowerem na specjalnych rurkach i krawężnikach.



■ Rampa to dobre miejsce do trików.



■ Nie każda sztuczka musi wyjść...



ocena 7/10

Skończyliście Tony Hawk'a? Jednak w pierwszej kolejności sięgniecie po Dave'a Mirra. Jest lepszy.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Acclaim ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1-2

Dave Mirra's Freestyle BMX

Tony'emu rośnie coraz większa konkurencja. Czy Dave jest godny stanąć twarzą w twarz z wielkim skaterem? Jest! A miejscami nawet go przewyższa!

Hej, chylę czoła przed tym, komu uda się stworzyć coś lepszego na GBA niż THPS 2. Mówię o sportach ekstremalnych, oczywiście. Rzadko kiedy udaje się prześcignąć pierwowzór, a wszyscy znamy potęgę magii Tony'ego. Dave Mirra Freestyle BMX 2 to drugi w tym numerze klon wielkiego deskarza. Znowu czeka nas wiele dobrej zabawy z czesaniem trików w roli głównej. Tym razem możemy wybierać spośród dwunastu prosów, którymi będziemy rozjeżdżać się po ośmiu poziomach. W przeciwieństwie do Mat'a, Dave oferuje pełną swobodę w kontrolowaniu swojego zawodnika. Można jeździć w dowolną stronę! Jest to możliwe dzięki temu, że postać zawodnika i rower są trójwymiarowe. Ułatwiło to również nałożenie na postać tuzinów różnych trików. Sama postać jest wyraźniejsza niż w Hoffmanie i o niebo lepiej animowana. Poziomy są pełne ramp, skoczni, rurek, pochylni... Na każdym z nich trzeba oczywiście wykonać kilka zadań, aby zarobić kasę, za którą będziemy mogli przenieść się do następnej miejscówki. Pierwsze i najważniejsze jest oczywiście czesanie trików. Na drugim miejscu plasują się elementy platformówkowe, czyli zbieranie literek (zgadnijcie, w jakie słowo się układają?) czy sprayów. Znajdą się także atrakcje, jak wyszukiwanie Gap'ów (czyli odpowiednich przestrzeni do robienia trików) lub wykonywania napodanych trików na danej pochylni lub rurce. Za zdobyte punkty będziemy mogli polepszyć statystyki naszego



■ Menu gry - fajna czapka, Dave.



■ Sympatyczne, ciepłe kolory i radosna muzyka stanowią niezłą zachętę do zabawy.

zawodnika - a jest o co walczyć, bo dopakowany jeździec doskoczy tam, gdzie podstawowy zawodnik zwyczajnie nie da rady. Na pewno zauważyliście, że gra pozwala na grę dwóm osobom. Zastosowane tu rozwiązanie na pewno ucieszy osoby, które posiadają tylko jednego GBA. Nie ma żadnego trybu gry przez link. Najpierw starasz się wyczesać jak najwięcej punktów, a potem oddajesz GBA w ręce kolegi i

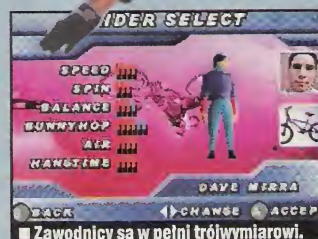


■ Poznacie ten widok? To prawie Tony Hawk's Pro Skater 2! Dave jest bardzo podobny!

autorzy kupili gotowy silik THPS2 i na tej bazie stworzyli Dave'a. W każdym razie postacie są w pełni trójwymiarowe, a otoczenie szalenie szczegółowe i dość realistyczne. Fajnie wyglądają baseny, rampy, wszystkie rurki do grindowania. Kawalki muzyczne pasują do zabawy i można je swobodnie zmieniać podczas zabawy, co jest dobrym pomysłem, bo nie zawsze dany utwór musi się od razu podobać. Muzyczki są różnorodne i na pewno każdy wybierze coś dla siebie. Mi większość z nich przypadła do gustu, choć niektóre drażnią. Jedyne zastrzeżenia, jakie mogę mieć do Dave'a to czasami dziwne zachowanie zawodnika podczas lądowania i zacinanie się w rogach. W pojedynku Mata i Dave'a

wygrywa ten drugi - gra jest lepsza, o wiele bardziej efektowna (grafika dająca złudzenie pełnego 3D), a także po prostu bardziej ekscytująca.

czekasz, aż ten zrobi swoje. Na koniec porównujecie swoje wyniki i tyle. Graficznie Dave jest bardzo zbliżony do Tony'ego. Lepszy, czy gorszy? Trudno jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. Obie gry są bardzo podobne i laik mógłby je bardzo łatwo pomylić. Podejrzewam, że



■ Zawodnicy są w pełni trójwymiarowi.



■ Grindy to dobry sposób na punkty.



■ Po tym zjeździe czeka zapewne jakaś skocznia. Poziomy obfitują w takie miejsca.

ocena 8/10

Kolejna po THPS2 świetna gra sportowa. Posiada wszystko, co jest potrzebne, aby przyciągnąć do siebie fanów tego gatunku.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Capcom ■ Gatunek: RPG ■ Liczba graczy: 1

Mega Man Battle Network

Mega Man Battle Network to kolejny atak na niepodzielnie panujące Pokemony. Czy się powiodł?

W pewnym sensie - tak. Po godzinie zabawy stwierdziłem „Wow, niesamowita gra!”. I nie pomyliłem się. Zaczniemy od tego, że jest to gra RPG, której akcja dzieje się w przyszłości (część nawet się w internecie!). Jesteś zwykłym chłopaczkiem o imieniu Lan, który chodzi do szkoły i uczy się... jak walczyć z wirusami komputerowymi. Mega Man jest takim komputerowym koleżką; programem, który Lan cały



■ Gra posiada wiele ciekawych opcji.

czas nosi ze sobą. Dzięki Mega Manowi mamy dostęp do globalnej sieci i to on podróżuje po wirtualnym świecie, poszukując cennych informacji. Aha, czy wspomniałem o tajemniczej korporacji, która rozsiewa te złe wirusy? Oczywiście nasi bohaterowie będą musieli rozszyfrować zagadkę zdarzeń, jakie mają miejsce w sieci i w finale dobrać się do skóry złym panom. Jeśli chodzi o walkę to prowadzona jest w turach, które sami wyznaczamy! Jeśli Wam mało, to dorzucę, że atakowanie i obrona odbywa się w czasie rzeczywistym! Wygląda to mniej więcej tak. Mamy kilka pól, po których możemy się poruszać (na pewno widziacie to na jednym z obrazków) na boki oraz w przód i w tył. Ciosu przeciwnika możemy uniknąć przez zejście na inne pole. Arena podzielona jest na dwie równe części. Po jednej może się poruszać nasz nieustraszony wojownik, a po drugiej - przeciwnicy. Sami zadajemy ciosy



■ Mega Man przeciwko czerwonemu robotowi! Kto zwycięży w tym pojedynku?!



■ Grafika jest ładna i kolorowa, ale przegrywa w rywalizacji z Golden Sun.

wybierając różne programy. Mamy jeden podstawowy, którym możemy ładować cały czas, ale jest słaby. Drugi atak to specjalny program, który wybieramy po skończonej turze. Jest o wiele silniejszy, ale można z niego skorzystać tylko raz. Na całe szczęście autorzy pomyśleli również o tym. Przy każdej broni/programie znajduje się literka, co powoduje, że do każdej tury można wybrać kilka broni oznaczonych tą samą. To daje naprawdę ogromne pole do popisu, jeśli chodzi o aspekt strategiczny. Na przykład spośród kilku programów możemy wyciągnąć miecz, który jest dość silny i jesteśmy pewni, że rozłożymy nim przeciwnika, który (niestety) stoi dalej niż zasięg naszego oręża. Co robimy? Wybieramy program, który rozszerzy nasze pole, dobiegamy do przeciwnika i cich! System



■ Tak właśnie wygląda walka...



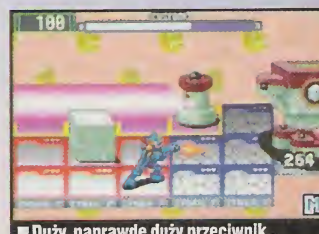
■ ...A tak eksploracja terenu.

walki w MMBN został opracowany od podstaw i bardzo się udał. W sumie w grze znajduje się 175 programów do odkrycia. I to jest ten aspekt Pokemonowy. Należy jeszcze wspomnieć o tym, że niektóre programy działają lepiej na dany rodzaj wirusa, a inne gorzej i już macie pełny obraz sytuacji.

Grafika przedstawia się bardzo okazale. To jedna z ładniejszych gier na GBA. Otoczenie jest dokładnie wykonane, a postacie i przeciwnicy kolorowi i wyraźni. Muzyka i dźwięki również nie zawodzą. W ogóle cały design gry bardzo przypadł mi do gustu i myślę, że i Wam się spodoba - charakterystyczny styl Capcom widać na każdym kroku. Ta gra to niemałe zaskoczenie. Dla mnie killer tego miesiąca. Dla pokemaniaków (naprawdę miła odmiana), jak i miłośników dobrego RPG.



■ I kolejny ekran opcji oraz przedmiotów.



■ Duży, naprawdę duży przeciwnik.

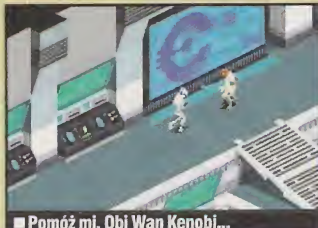
ocena 9/10

Zaskakująco dobra gra - Mega Man, ale nie platformówka. Zabawa na wiele godzin zapewniona.

■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Liczba graczy: 1

Jedi Power Battles

Zza sprawą Star Wars: Jedi Power Battles każdy wielbiciel Gwiezdnych Wojen będzie mógł schować „moc” do kieszeni. Wybieramy jedną z trzech głównych postaci, którymi możemy sterować. Uzbrajamy się w miecz świetlny i ćwiartując przeciwników przedzieramy się przez dziesięć poziomów. Po drodze zbieramy różne bonusy i uczymy się nowych ciosów. Oczywiście przyświeca nam wzniosły cel, który realizujemy podczas naszej wędrówki po świecie Stars Wars. I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie sterownie. Jest to najbardziej skopany aspekt gry. Nie raz i nie dwa będziemy przeklinać, kiedy Wasz bohater po nieudanym skoku zginie na dnie przepaści. Druga sprawa to izometryczny widok i związane z tym problemy z poprawnym prowadzeniem postaci. Nie jest to aż tak widoczne podczas eksploracji, ale wierzcie mi, że znacznie utrudnia prowadzenie walki. Poza tym w wielu miejscach jest zdecydowanie za ciemno, co jeszcze bardziej przechyliła czarę goryczy.



■ Pomóż mi, Obi Wan Kenobi...



■ ...Jesteś moją jedyną nadzieją.



■ I znowu zepsuto fajny temat na grę.

ocena 4/10

Zdesperowany fan Stars Wars być może odnajdzie tu źródło mocy, ale reszta niech raczej da sobie spokój.

■ Wydawca: Titus ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Kao the Kangaroo

Okazuje się, że pomysł stworzenia takiego a nie innego bohatera powstał w głowach polskich projektantów. Niestety, w grze brak jakichkolwiek polskich akcentów. No i są problemy. Kao zbierze monetę unosząc się w powietrze tylko wtedy, kiedy ustawi się idealnie pod nią i podskoczy - innych możliwości nie przewidziano. Podobnie jest z walką z przeciwnikami - bokserski prawy prosty trafi w cel tylko jeśli Kao znajdzie się naprawdę blisko wroga. Co najczęściej kończy się kontuzją. No i największy błąd - jeśli raz wpadniemy na wroga, po zaliczeniu jednego klepienia od niego nie odskakujemy automatycznie. Skądże! Cały czas szamocemy się np. z żartoczną roślinką... Kao nie jest niegrzalny. Jest tu nawet parę fajnych patentów - dowolne ustawianie checkpointów i naprawdę niezła grafika. Niestety, wysoki poziom trudności, w dodatku sztucznie uzyskany, skutecznie odstraszy mniej wprawionych w zręcznościówkach graczy. Ale są lepsze pozycje - Klonoa, Rayman i Super Mario.



■ Kangur w czerwonych rękawicach...



■ ...bokserskich? Rany, kto to wymyślił?



■ ...Odpowiedz na początku tekstu!

ocena 6/10

Nieźle wygląda, ale przez liczne błędy i niedociągnięcia jest piekielnie trudna. Szkoda, kangurze.

■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1-2

Shaun Palmer's... Snowboarder

Shaun Palmer's Pro Snowboarder to gra traktująca o sporcie ekstremalnym zwanym snowboardem. Ale odkrywczcie, prawda? Zaczniemy od tego, że można się wcielić w czterech autentycznych zawodników i spróbować swoich sił na czterech stokach rozmieszczonych po całym globie. W każdej z tych lokacji można wystartować w różnych dyscyplinach. Od zjazdu na czas zaczynając, na trikach na halfpiepie kończąc. We wszystkich z czterech miejscówek trzeba wykonać pięć zadań. Należy wykreślić jak najlepsze wyniki, zebrać literki tworzące słowo SHRED, lub sprawdzić się w jakis innych wyzwaniach. Każdy z zawodników może wyczesać około dwudziestu trików, które są uruchamiane prostymi kombinacjami. Tylko, że w SPSS nie gra się na wyraz przyjemnie. A o miłośności w stylu wielkiego THPS od razu zapomnijcie. Wygląda na to, że autorzy po prostu musieli szybko wydać ten tytuł i nie ustrzegli się żaźnych błędów.



■ Palmer ma się nijak do wersji na duże...



■ ...Konsole. No i kolejna sprawa - gra...



■ ...jest zdecydowanie za krótka!

ocena 4/10

Dla zatwardziałych fanów deski, a i oni mogą się zawieść. Zbyt techniczne podejście zabiło grywalność...

■ Wydawca: Ubi Soft ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Planet of the Apes

Chociaż Planet of the Apes wydano mniej więcej w czasie premiery filmu, to jednak twórcy gier opierali się na klasycznym obrazie z lat sześćdziesiątych. Widać to w intrze - główny bohater ma konkretną brodę i nijak nie jest podobny do młodego Wahlberga. Film jest tu jednak całkiem nieważny - gra broni się sama. Wygląda nieźle - przesuwane tła zawsze dobrze się prezentują. Co prawda patrząc na planetę małp, można byłoby się dopatrywać podobieństw do pewnych miejsc w USA - nie bądźmy jednak zbyt drobiazgowi. W końcu liczy się akcja. Gra nie przypadnie jednak do gustu fanom szalonego tempa, skakania po podestach, ciągłych walk i przemierzania wielkich obszarów. Tutaj wszystko toczy się wolniej. Może trochę jest to spowodowane słamazarnością naszego bohatera. Głównie jednak sprawa polega na stosunkowo niskim poziomie wrogości planety. Jasne, tu i tam czają się wrogowie, ale jeśli akurat nie w głowie nam walka, omijamy ich i niespiesznym krokiem idziemy dalej.



■ Planeta Małp jest OK, ale nie widzimy...



■ ...W niej dużego potencjału. Ot, glerka...



■ ...Na jeden - góra dwa wieczory.

ocena 6/10

Nieźle, ale brakuje czegoś, co przyciąga. Marky Mark? I ta pani małpiatka z filmu, o twarzy Michaela Jacksona?

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Majesco ■ Gatunek: Strzelanina FPP ■ Liczba graczy: 1-4

Dark Arena

Dark Arena była pierwszą grą FPP zapowiedzianą na GBA, a została wydana jako ostatnia z czterech tytułów mających dla nas znaczenie. Czy w obliczu mocnej konkurencji w postaci Doom'a i Ecks'a Dark Arena ma jeszcze coś do zaoferowania?

Fabula tej gry jest tak sztaplowa, jak tylko może być. W pewnym miejscu wyprodukowano nową broń - biologicznie wzmocnione mutanty. Stwory wyrwywają się spod kontroli, a Ty zostajesz wysłany na ich poskromienie. Łapiesz jedną z sześciu spluw i zaczynasz jatkę. Większość terenów, po których się hasa to zamknięte pomieszczenia lub korytarze. Do przejścia mamy dwadzieścia różnych poziomów. Aby ukończyć większość z nich trzeba będzie odnaleźć jakąś kartę i otworzyć nią zablokowane drzwi lub dotrzeć do teleportu. Poziomy są bardzo zgrabnie zaprojektowane. W poruszaniu się pomaga mapa, którą zawsze musimy znaleźć. W pamięci szczególnie utkwiła mi jedna akcja. Na samym początku jednego z leveli znalazłem się w małym pomieszczeniu z jednym przyciskiem. Chwilę zastanawiałem się, czy go nacisnąć. Spodziewałem się, że zaraz otworzą się jakieś drzwi i wejdę w długi korytarz. Ku mojemu



■ Na szczęście gra nie jest tak ciemna.

zdziwieniu całe pomieszczenie uniosło się, a ja znalazłem się w lokacji pełnej przeciwników. Mocne wrażenia zapewnione. Walka jest rozwiązana tak, jak w innych tytułach z tego gatunku. Wpada się do pomieszczenia i robi sieczkę (hehe)! Oczywiście najlepiej jest ciągle chodzić na boki i unikać w ten sposób kul wysyłanych w naszą stronę przez przeciwników. Bronie to standard typowy dla tytułów FPP. Zawsze na początku poziomu posiadamy pistolet, który ma nieograniczoną ilość amunicji. Jest to oczywiście najsłabsza broń. Wystarczy jednak trochę zagłębić się w grę, a odnajdziemy takie zabawki jak: shotgun, futurystyczny karabin maszynowy, działo energetyczne czy wyrzutnię rakiet. Nie jest więc źle, powiedziałbym nawet, że dobrze. Na naszej drodze stanie kilka rodzajów przeciwników. Najpierw ścieramy się z mutantami, które zamiast ramion posiadają karabiny. Z czasem spotkamy zielone „meduzowate” potwory i lewitujące, naszpikowane kolcami głowy. Szybko okaże się, że nie tylko one są do nas wrogo nastawione. Do akcji wkroczą wielgachne, opancerzone roboty i latające maszyny strażnicze. Grafika prezentuje się dość



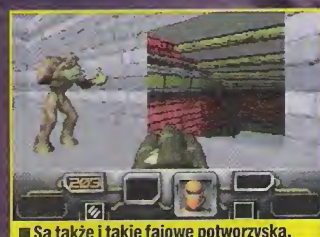
■ Wielopoziomowość! Schody w górę!



■ Dziwna sprawa - przeciwnicy stoją sobie w miejscu i atakują dopiero, jak nas zauważą.



■ Fajna postać - cyborg - za chwilę nas zaatakuje. Trzeba celnie strzelać i szybko biegać.



■ Są także i takie fajowe potworkiyska.

nierówno. Całe otoczenie jest wykonane ładnie, ale bez zbędnych fajerwerków. Sekwencje wybuchów, śmierci przeciwnika czy teleportowania są bardzo ubogie. Poza tym DA wygląda trochę gorzej od Doom'a i Ecks'a. Dźwięki są w porządku, ale również bez żadnych rewelacji. Odgłosy strzałów naprawdę mogły być lepsze. Poza tym podczas samej gry nie przygrywa nam żadna muzyka. Z drugiej strony mamy ładne digitalizowane głosy, które przypominają nam o tym abyśmy byli ostrożni, czy informują, jaki właśnie przedmiot zebraliśmy. W DA gra się naprawdę dobrze. Mnie wciągnęło po około piętnastu minutach gry i nie mogłem się przez dłuższy czas oderwać. Im dalej brnąłem w świat Dark Arena, tym bardziej mnie wciągało. Znalazł się jednak błądzik. Zanim wejdziesz do jakiegoś pomieszczenia już widzisz przeciwników w nim stojących. Tak - stojących. Wygląda na to, że istoty, które miały być niezwykle drapieżne po prostu sobie śpią na stojąco jak nikt nie patrzy. Eh, to ja się pytam: jak one rozgromiły naukowców i kilka oddziałów żołnierzy? Dark Arena jest trochę bezpieczna. Ani nie posiada mocnego klimatu tak, jak Doom, ani technicznego podejścia, tak jak Ecks. Trochę szkoda. Nieważne. Reszta jest w porządku, więc jeśli ukończyliście już Doom'a i Ecks'a i nadal Wam mało, zapraszam na Mroczną Arenę.



■ Zdarzają się bardziej intensywne momenty.

ocena 7/10

Doskonały tytuł do grania pod kołderką. Jeśli tylko zasmakowałeś w strzelankach, to śmiało atakuj.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Infogrames ■ Gatunek: Przygodowa ■ Liczba graczy: 1

Lucky Luke: Wanted

Westerny to było coś, kiedy byliśmy dziećmi. Ale teraz... chyba już nie do końca.

Na szczęście Lucky Luke: Wanted nie opowiada historii podróży dzielnych kowbojów po krowy, złoto ani indiańskie squaw. To kolejna historyjka o przygodach szeryfa Lucky Luke'a i jego wiecznych zmaganiach z czwórką braci Daltonów. I to całkiem niezła.

Nie spodziewajmy się tu wielu rewelacji - Lucky Luke to zręcznościówka, jakich wiele już było i będzie na GameBoy Advance. Idziemy więc sobie po miasteczku i strzelamy do pojawiających się złoczyńców. Zbieramy naboje do naszego wiernego colta, od czasu do czasu



■ Platformówka, ale w znakomitej oprawie. A do tego sporo minigierek!



■ Mingra: siłowanie się na rękę.

znajdujemy jakieś ukryte przejście i tyle. Sama gra wygląda jednak tak ślicznie, że nie sposób przejść obok niej obojętnie. Naprawdę - to, co widzimy na ekraniku wygląda dokładnie jak kreskówkowy serial. Kolory wręcz wylewają się z niewielkiego wyświetlacza, a animacja postaci nie pozostawia wiele do życzenia. Dodatkowym elementem są minigierki - tutaj liczy się wyłącznie nasz refleks i zręczność. Siłujemy się na rękę z naszym koniem, staczamy pojedynek w słońcu albo... tańczymy w saloonie! Ta minigierka podobała mi się najbardziej - postacię piaszą naprawdę



■ Luke napoci się, by pojmać Daltonów.



■ Minigra: przejazd przez kanion.

niekiesko i można się przy tym ubawić. A najlepsze w minigierkach jest to, że możemy je toczyć z kolegą po kabelku. Fajna grafika, zabawna gra i ciekawe minigierki na jedną lub dwie osoby - to jest to, o co chodzi. Lucky Luke przeżywa swoją drugą młodość na GBA. I bardzo dobrze - takich gier - dopracowanych, ciekawych i naprawdę grywalnych - powinno być jak najwięcej.

ocena 7/10

Khem, Khem, za moich czasów to byli szeryfowie... Ale ten chłopak Luke jest dobry, całkiem dobry...

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: System 3 ■ Gatunek: Mordobicie ■ Liczba graczy: 1

International Karate

International Karate było pierwszą bijatyką, w jaką grałem. Pamiętam ją jeszcze z czasów świetności 8-bitowych komputerów...

Ah, lezka się w oku kręci. Teraz do łapek dostałem odświeżoną wersję tej gry i wspomnienia powróciły. Możemy wybierać spośród dwunastu zawodników, którzy różnią się statystykami, kolorem kimona i twardością. Nasi dzielni wojownicy noszą żenujące, jak na mistrzów karate,

imiona: Harry, Larry, Dylan itd. Wybieramy zawodnika i przenosimy się do jednej z kilku lokacji rozrzuconych po całym świecie. Rozpoczynamy walkę i doznajemy szoku z kilku powodów. Pierwszym jest fakt, że walczymy z dwoma oponentami na raz. To znaczy, oni też wymieniają się ciosami, a nie atakują

tylko ciebie. Druga sprawa to to, że postacie od czasów pradawnego IK trochę skurczyły się w praniu i teraz wyglądają jak w konwencji Super Deformed. Areny są ładne, ale to tylko zdjęcia realnych budowli czy miejsc takich, jak Koloseum, Nowy York (jeszcze z WTC) czy japońskiego dojo. Nawet pomimo tego, że przeciwnicy są sprytni i potrafią wykorzystywać błędy gracza (czasami nawet za dobrze!), to walka nie jest emocjonująca. Ciosy często nie trafiają, zawodnicy długo podnoszą się z ziemi i mają mało klatek animacji. W grze znajdują się dwie mini gierki. Mianowicie odbijanie piłeczek od



■ A tutaj już nie takie słabe imiona: Lee, Ishiro i Kane.



■ W tej walce stają: Chips, Ben i Josh.



■ A tu zmierzają: Juan, Boris oraz Alek.



■ Samotny Chin odbija bombki.

trzczy i wykopywanie bomb wpadających na ekran. Nic specjalnego. W IK można zagrać, ale już niedługo zawita do nas Street Fighter II, a w dalszej przyszłości nawet Alpha. Za jakiś czas będzie można walczyć w King of Fighters i Guilty Gear, które to gry zdecydowanie zarządzają. Nie wspominając już o Tekken Advance. A kto wtedy będzie pamiętał o słabym International Karate. Lepiej schować tę grę do szafki i zachować swoje dobre wspomnienia.

ocena 5/10

Kolejna starszokolna gra. Jednak przeniesienie IK na świeży system nie wyszło grze na dobre.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Electronic Arts ■ Gatunek: Przygodowa ■ Liczba graczy: 1



■ Dzięki mapie nie zgubimy się w zamku.



■ Zabawie akompaniuje sporo rysunków.



■ Postacie są wyraźne, a otoczenie dopracowane. Na grę patrzy się przyjemnie.

Obok recenzowanego w tym numerze GBM Harrego Pottera na GB Color nie mogło również zabraknąć wersji na GB Advance.

Na początku trzeba od razu powiedzieć, że są to dwie różne gry i nie tylko pod względem audio-wizualnym. O ile HP na GB Color był erpegiem, to wersja na GB Advance jest przygodówką z elementami zręcznościowymi. Akcja rozgrywa się w szkole magii i na przyległych terenach. Tu nie ma walk rozgrywanych turowo, czy podnoszenia swojego poziomu doświadczenia. Jedyną rzeczą, którą rozwijamy to znajomość czarów. Oprócz Filpendo, nie są one używane do pokonywania wrogów. Sama walka rozgrywa się w czasie rzeczywistym, a naszymi przeciwnikami są brzydkie trolle, ślimaki i tym podobne. Czarów uczymy się na kolejnych lekcjach. Robimy to powtarzając ruchy mistrzów. Kiedy już tego dokonamy dostajemy do wykonania jakieś zadanie. Na przykład, używając nowopoznanego zaklęcia, znaleźć sześć gwiazdek. Przy okazji ćwiczymy tenże czar! W każdym etapie są nam serwowane dość proste zagadki, w których trzeba coś odpowiednio przesunąć, nacisnąć bądź otworzyć jakieś drzwi. Nie znaleźliśmy tu natomiast zbierania kart, czy przepisów na magiczne napoje. Szkoda. Za to, podobnie jak w wersji na GB Color, fabuła jest mocną stroną tej gry. Znowu odkrywamy tajemnice szkoły magii, przeżywamy wiele fantastycznych przygód oraz poznajemy przyjaciół oraz

Harry Potter and the Philosopher's Stone



■ Gra w Quidditch to ciekawa i szybka minigra zręcznościowa.



■ Czas na wypróbowanie czarów...

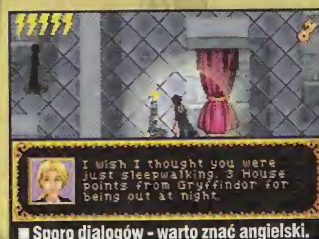
wrogów. Grafika jest bardzo ładna. Akcję obserwujemy z rzutu izometrycznego i tu, w przeciwieństwie do Spyro, to wcale nie przeszkadza. Postacie są

duże i bez większych problemów rozpoznamy kto jest kim. Poza tym od czasu do czasu gra serwuje nam bardzo ładne rysunki, dzięki którym poznajemy zawilosci fabuły. Nie spodziewajcie się jednak jakości porównywalnej do magicznych produkcji Nintendo czy innych przodujących na tym rynku firm. Jest to po prostu kawał dobrze wykonanej

roboty. Lokacje są dobrze przemyślane. Tak jak już wspominałem, podczas wykonywania zadań musimy sprostać prostym zagadkom. To właśnie lokacje je tworzą. Aby przejść przez most trzeba odnaleźć przycisk, do którego dostaniemy się spychając do przepaści skalny blok. Elementy zręcznościowe zdecydowanie przeважаają w tej produkcji. Czasami trzeba logicznie pomyśleć i coś skojarzyć. Nie mogło oczywiście zabraknąć latania na miotle i możliwości pogrania w Quidditch'a. Muzyka i dźwięki są całkiem w porządku. Jeśli nie wiemy, na którym piętrze zamku aktualnie się znajdujemy, to zawsze możemy zerknąć do mapy. Jest to przydatny przedmiot, ale niestety nie ma na nim zaznaczonej pozycji samego Harrego, co czasami bardzo by się przydało. Nie jest to nic wielkiego, ale zawsze... Oprócz tego niedociągnięcia reszta jest naprawdę bardzo udana i z czystym sumieniem polecam ją fanom Harrego Pottera, ale tak naprawdę, to nie muszę już tego robić.



■ Nauka czarów polega na wklepywaniu odpowiednich kombinacji przycisków.



■ Sporo dialogów - warto znać angielski.

ocena 7/10

Godna polecenia fanom Harrego i posiadaczom GB Advance. Reszta również nie powinna się zawieść.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Disney ■ Gatunek: Przygodowa ■ Liczba graczy: 1

Atlantis - The Lost Empire

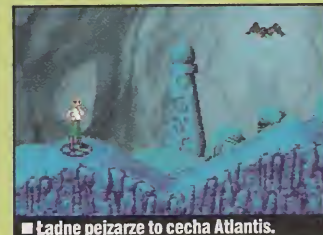
Atlantyda - zaginiony ląd, który od lat fascynuje zarówno historyków, jak i poszukiwaczy skarbów.

Nie wiem co prawda, o czym opowiada film, na podstawie którego stworzono grę. Wiem jednak, że Disney tym razem nie zawiódł - Atlantis na GBA to naprawdę dobry tytuł. Zaczniemy od grafiki - kreskówkowa, czyli już jest dobrze. Nie ma misiów,

sarenek i krasnoludków - świetnie. Animacja postaci - bez zarzutu, widać nawet jak bohater ciężko oddycha po biegu. A teraz do konkretów. Sterujemy jedną z kilku postaci - to, która to będzie, zależy od tego, gdzie się w danym momencie znajdujemy. A zwiedzimy kilka ciekawych miejsc. Startujemy



■ Czasem trzeba będzie popływać...



■ Ładne pejzáže to cecha Atlantis.



■ Trzeba wiać - koleżka się wkurzył i atakuje z pistoletu.

w opuszczonym statku, później przenosimy się do dżungli, na pustynię... Każde z tych miejsc wygląda naprawdę wspaniale. Każda z postaci dysponuje większym wyborem kroków niż chodzenie i skakanie. Huśtanie się na wystających galeziach i pretach, skoki z przewrotnością w powietrzu, kilka rodzajów czołgania się... Ostatnio widziałam tak urozmaicone sposoby poruszania się u Lary Croft. No, ale to było na GBC. Na GBA siłą rzeczy wygląda to o niebo lepiej. Dobrym pomysłem jest wprowadzenie wskaźnika zdrowia. Jedno zetknięcie z trującymi

kolcami albo szkodliwymi oparami nie pozbawia nas życia, ale nieco je nadwątla. Dzięki temu nie przejmujemy się, jeśli coś nam się nie uda - zawsze można iść dalej. Poza elementami zręcznościowymi i zbieraniem przedmiotów, zdarzają się też zlecenia, które musimy wykonać w określonym czasie. Utrudnia to nieco rozgrywkę, ale nie czujemy się podpuszczani. Przeciwnie - czujemy, że to naturalna kolej rzeczy. Czy warto sobie sprawić Atlantis: The Lost Empire? No pewnie. To bardzo dobry tytuł. Wyważony, ładny, odpowiednio trudny i wciągający.

ocena 7/10

Dobry kawałek roboty, jak na kowali z kuźni Walta Disneya przystało. Laro, a ty gdzie jesteś?

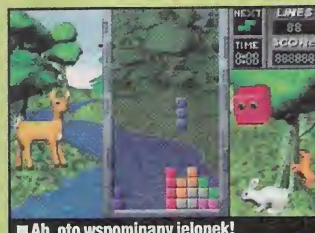
■ Konsola: GBA ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Logiczna ■ Liczba graczy: 1

Tetris Worlds

O nieładnej dziewczynie mówi się, że ma interesującą osobowość. Co powiedzieć o nieładnej grze?

A może coś o mnogości opcji i tym, że fajnie się gra? Naprawdę, trudno jest napisać cokolwiek o grze ze słowem Tetris w tytule, nie narażając się na powtarzanie czyichś opinii. No dobrze, założymy jednak, że Tetris na chwilę przestaje być jedną z najbardziej znanych gier na wszystkie

możliwe platformy. Co w takim razie można powiedzieć o Tetris Worlds? Nic specjalnego. TW wygląda bardzo tak sobie - w zasadzie to nawet gorzej. Koszmarnie, animowane tła wyprowadzają z równowagi. Ja lubię zwierzęta, ale uważam, że jelonek na rykowisku jako tło dla spadających klocków to trochę za wiele! Gra



■ Ah, oto wspomniany jelonek!



■ Kolejny Tetris, tylko na Advance'a...



■ Co można napisać? Paskudne tło, a na ich tle spadające klocki. Też mi innowacja.

sprawia wrażenie jakiejś domowej produkcji paru koleżków, których główne zdolności to robienie animowanych telek. Serio. W dodatku takie urozmaicenia w tle, nie mające nic wspólnego z grą, rozpraszają. A niestety, Tetris to gra, w której każdy krok musi być przemyślany. Co prawda jest kilkanaście opcji gry. Mamy różne sposoby układania klocków - od najprostszego układania rzadków, przez dobieranie klocków kolorami i przeszkadzajki. Możemy toczyć długą walkę z klockami czyli maraton, grać na czas, zaprosić do gry znajomych... Wszystko jest szczegółowo opisane na ekranie i wiemy, jak przejść do układania kolorów, a jak zwiększyć poziom trudności. Nie sposób jednak naprawdę wkręcić się w układanie klocków, kiedy w tle przeciąga się niedźwiadek, latają niby-



■ ...Nie zaskakuje zupełnie niczym.

cyberpunkowe wzorki albo rozpościera się przestrzeń kosmiczna. No, chyba że jedziemy dokądś i naprawdę się nam nudzi. Nie warto jednak kupować tej gry specjalnie na takie okazje. Jeśli ktoś szuka naprawdę dobrej, wciągającej i ładnej gry logicznej opartej na tym samym pomysle - niech sięgnie po Super Bust-a-Move. Tetris Worlds - no cóż, jeśli naprawdę lubicie Jeloneki...

ocena 5/10

Klasyczna zabawa z koszmarną grafiką. Naprawdę, GameBoy Advance ma spore możliwości. Niewykorzystane.

■ Wydawca: BAM! ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Liczba graczy: 1-2

Powerpuff Girls

Już się prawie przyzwyczailiśmy, że ulubione kreskówki w wersji interaktywnej nie nadają się do grania. Po wypuszczeniu trzech idiotycznych, brzydkich i totalnie niegrywalnych gier z Atomówkami na GBC nic się jednak nie zmienia. Atomówki na GBA to jakieś nieporozumienie. Jest to bowiem strzelanina z cyklu „ciągle w prawo”. Jasne, to nic złego - ale monotonia gry i brak dynamiki powala. Ot, lecimy sobie, strzelamy w unoszące się powietrzu cosie, zasuujemy też do złych ludzi z kręgów zbliżonych do Mojo Jojo i zbieramy to, co z nich wylatuje. Dziewuszki lecą w gromadce, więc jak się jedna zużyje, to zamieniamy ją na następną. Tu i tam znajdujemy apteczki i power-upy, które w odpowiedniej ilości pozwalają nam zaatakować specjalnym wykopem. I tak cały czas. Litości. Jasne, opcja gry w kilka osób trochę pomaga, ale co robić, jeśli akurat nie mamy wśród znajomych nikogo chętnego do grania? Od tej gry wieje nudą i chęcią zarobienia konkretnej kasy na marce.



■ Nie dajmy się robić w konia!



■ ...Gra jest po prostu fatalna.



■ I nie pomoże jej licencja Atomówek.

ocena 4/10

Prymitywne, proste do bólu i na pewno nie warte wydania nie nie pieniędzy. Zapomnijcie o tej grze.

■ Wydawca: Titus ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Super Bust-A-Move

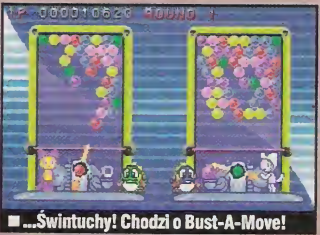
Seria Bust-a-move, znana pod potoczną nazwą „kuleczki”, to jeden z fenomenów gier logicznych. Infantylna kolorystyka, słodziutkie do mdłości stworki i piskliwe głosiki - taka oprawa jednego z lepszych klonów tetrisa powinna odstraszać każdego, kto nie jest małoletnią dziewczynką. A jednak nie, ludzie na całym świecie grają w „kuleczki” i chwala jej z całych sił. Moge się mylić, ale rzecz polega chyba właśnie na tej słodkości - i na tym, że gra jest po prostu ultragrywalna. Zarówno samotna podróż przez kolejne plansze i nauka odpalania coraz bardziej spektakularnych kombosów, jak i walka z konsolą lub kolegą (niestety, trzeba mieć dwa kartridże) jest po prostu kwintesencją dobrej, prostej i wciągającej zabawy. Nie am tu żadnych udiwnień, fajerwerków... a jednak tytuł cieszy się niesłabnącą popularnością. Choć gra nie się nie zmienia, warto ją mieć na GBA. Nie ładujemy się w dziwne wynalazki - klasyka nie wychodzi z mody.



■ Co to za zagadka: dwie kulki i armatka.



■ ...?



■ ...Świntuchy! Chodzi o Bust-A-Move!

ocena 8/10

Klasyka na GBA. Trzeba ją mieć - tak, jak oryginalne najkacze. Albo chociaż Sofixy.

■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1-2

Rugrats: Castle Capers

Od razu muszę powiedzieć, że nigdy nie przepadałem za Rugrats. Gra Rugrats: Castle Capers na GBA nie spowodowała, że zmieniłem zdanie. RCC jest taką sobie platformówką. Biegamy jednym z dziecięcych charakterów po jakiś dziwnych krainach. Niby to środek zegara, niby ciasteczkowa dolina... Naszą bronią są banany lub ciasteczka, a zbieramy smoczki lub jakieś inne klocki. Kurcze, po raz pierwszy w życiu zbierałem smoczki! Skoro jest to platformówka, to trzeba skakać. Skaczemy, a jakże, ale dlaczego nasz bohater ciągle się ślizga jakby biegł po taflę lodu. Przez bezwładność, jaką są obdarzone nasze dzieciaki wiele razy nie mogłem trafić tam, gdzie chciałem. Grafika jest średnia, przygrywiająca muzyczka również. Taki Rayman, Klonoa czy Wario są o wiele lepsze. Kiedy w końcu producenci takich średniaków nauczą się, że w dzisiejszych czasach trzeba czegoś więcej niż dobra licencja i stare, ograne pomysły?



■ Ta... Kolejny Rugrats i kolejna...



■ ...platformówka, jakich wiele.



■ No, ale można polatać na dywanie!

ocena 4/10

Niewciągająca, niefajna, wtórna, ograna... Mógłbym tak długo. Odradzamy, na GBA jest wiele lepszych platformówek.

■ Wydawca: Ubi Soft ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Inspector Gadget

Inspector Gadget to kolejny platformer, któremu niczego nie można zarzucić. Gra wygląda przywoicie, nie mamy problemów z łapaniem przedmiotów i atakowaniem wrogów. Niektóre patenty, jak np. ten z wchodzeniem do specjalnych, ukrytych pomieszczeń wypełnionych złotymi monetami, kojarzą mi się z Wario - ale to tylko dobrze dla autorów gry. Wzorowali się na debeściaku! Wario potrafił się zmieniać tak, żeby przedostać się przez każdą część terenu - tutaj wykorzystano przyjaciół inspektora Gadgeta. Każdy z nich ma szczególne umiejętności - niunia przejmuje kontrolę nad robotami i nurkuje pod wodą, pies skacze dalej niż ktokolwiek inny i przebiera się za pingwina... Przechodząc poziomy, napotykamy wiele miejsc, do których nie uda się nam dotrzeć. Odwiedzamy je później, właśnie z dynamitem pod pachą. Zazwyczaj taki zabieg służy przejściu danego poziomu na 100% i uważany jest za nudne utrudnienie. Tym razem jednak... coś nas ciągnie. Szkoda, że jedyną formą zapisu gry są hasła.



■ Duża dowolność wyborów, możliwość...



■ ...zmieniania się w inne postacie...



■ ...Oraz niezbyt wysoki poziom trudności.

ocena 7/10

Kolejna dobra platformówka - warto sprawdzić ją w akcji, gdy wszystko (Mario, Klonoa...) już za nami

KONKURS!

ADVANCE WARS™

© 1990-2001 Nintendo.
© 2001 INTELLIGENT SYSTEMS.
TM & © Trademarks of Nintendo.

**DO WYGRANIA
4 EGZEMPLARZE
GRY ADVANCE WARS!**

GAME BOY ADVANCE

Aby wziąć udział w konkursie i wystarczy odpowiedzieć na pytanie:
**W którym numerze GameBoy Magazynu została opublikowana recenzja gry
Advance Wars?**

Odpowiedzi na kartkach pocztowych nadsyłajcie pod adresem: GameBoy Magazyn, skrytka
pocztowa 85, 00-963 Warszawa. Rozwiązanie konkursu w szóstym numerze GameBoy Magazynu.

**Sponsorem konkursu jest firma Lukas Toys sp. z o. o.
ul. Partynicka 29, 53-031 Wrocław**



Golden Sun

**Nareszcie. Gra - epopeja, gra - potęga...
Golden Sun nareszcie w Europie!**

W drugim numerze GBM zapowiadaliśmy niesamowitą grę RPG autorstwa zespołu Camelot - Golden Sun. Wtedy była ona dostępna tylko dla osób posługujących się płynnie japońskim w piśmie - czyli raczej nie dla nas. Teraz jednak, gra pojawia się na europejskim rynku. Długo trzeba było na nią czekać, ale opłaciło się.

Pierwszy prawdziwy erpeg na GBA - to musi być duży tytuł. Przez miesiące gracze trzymali kciuki, żeby gra dorosła do ich oczekiwań - i oto jest. Piękna, długa i wciągająca. Czego chcieć więcej? Jeśli ktoś miał jakiegokolwiek wątpliwości, co do możliwości graficznych GBA, teraz już nie może mieć żadnych. Golden Sun to gra przepiękna. Kiedy tylko ją uruchamiamy, widzimy wioskę zalewaną przez strugi deszczu - i od razu widać, że leje naprawdę, a nie tylko mży. Cały świat jest przecudowny i dopracowany w



Isaac summons Purocco!

■ Summony, czyli przyzywanie wojowników.

	Isaac	Garet	Ivan	Mia
HP	174	180	140	145
EP	34	54	113	107



Garet unleashes Forge!

Isaac's Attack rises by 39!

■ Ekran walki - nasza drużyna po prawej. Łatwo pokonamy zaskoczone potwory.



■ Trójwymiarowa mapa świata.

każdym szczególe, twarze postaci wyglądają świetnie, ataki i czary w czasie walki to mistrzostwo świata... Takiej grafiki nie powstydziliby się PlayStation. A teraz mamy ją na przenośnej, malutkiej, kieszonсолce. OK, dość tego cmokania nad grą. Spróbujemy na chłodno opisać wszystkie jej cechy.

Obiecujemy nie zdradzić tu ani słówka o fabule - ale nie będzie dużym nadużyciem, jeśli powiemy, że chodzi o uratowanie świata przed Złem przez całkiem duże Z. Oczywiście, spotka nas wiele niespodzianek oraz zwrotów akcji - aby w pełni docenić maestrię autorów scenariusza, trzeba będzie odciąć się od bodźców zewnętrznych. Niestety - jest tu jeden minus. Długachne dyskusje prowadzone przez bohaterów potrafią czasem nieco znużyć. Dodatkowo, co jakiś czas pada pod naszym adresem pytanie, na pierwszy rzut oka retoryczne. Niestety, najczęściej trzeba na nie



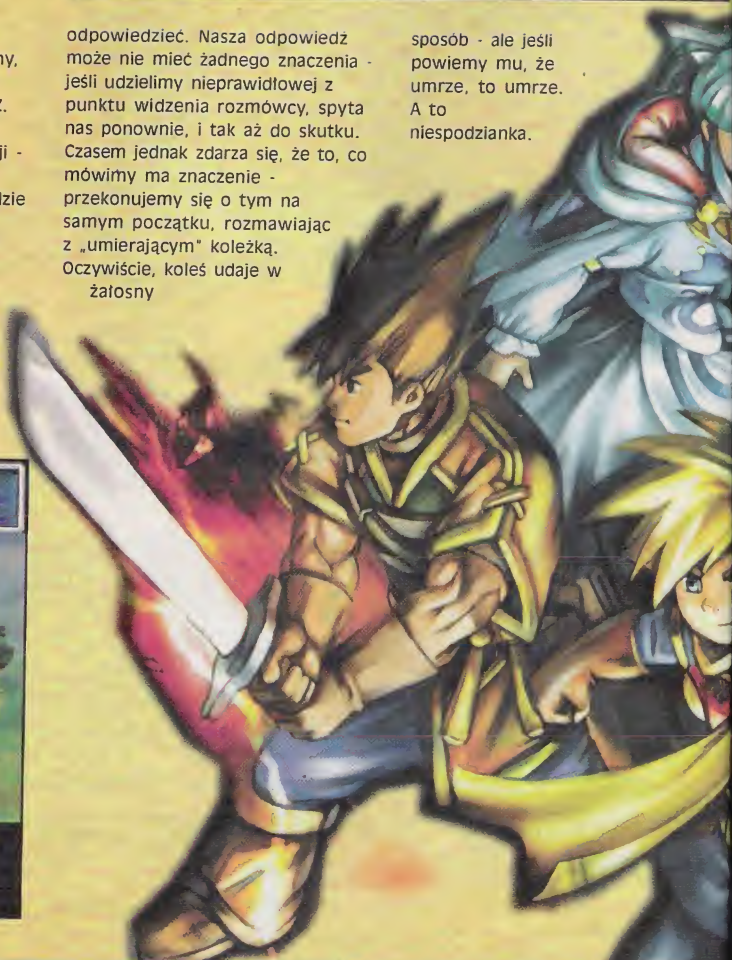
Garet takes 11 damage!!!

Garet is defending!

■ Tym razem to nasza drużyna została zaskoczona przez szkieletorów.

odpowiedzieć. Nasza odpowiedź może nie mieć żadnego znaczenia - jeśli udzielimy nieprawidłowej z punktu widzenia rozmówcy, spyta nas ponownie, i tak aż do skutku. Czasem jednak zdarza się, że to, co mówimy ma znaczenie - przekonujemy się o tym na samym początku, rozmawiając z „umierającym” koleżką. Oczywiście, koleś udaje w żalony

sposób - ale jeśli powiemy mu, że umrze, to umrze. A to niespodzianka.





■ W miastach zawsze jest co robić.

Kiedy już przejdziemy do gry właściwej, czeka nas wiele zagadek logicznych, podobnych do tych z Zeldy. Raz przesuwamy jakieś glazy, innym razem szukamy ukrytego przejścia. W każdym z tych przypadków przydaje się Psynergia - specjalny rodzaj magii, posiadanej przez każdego z członków naszej ekipy. Nie wszyscy umieją to samo - dlatego przyjdzie nam korzystać z wszystkich umiejętności. Bez tego ani rusz. Niechętni magii w grze fabularnej (są w ogóle tacy?) muszą się więc zastanowić na jej używanie. Golden Sun opowiada o losach gromadki głównych bohaterów. Postać z okładki GameBoy Magazynu 4 to właśnie „numero uno” - panicz, którego krokami kierujemy. Umiejętna współpraca w drużynie będzie ważna, by osiągnąć sukces. Trzeba dzielić się lekarstwami, przedmiotami, a także nie zapominać o żadnym ze swoich ludzi podczas wycieczek, czy kowala, których nie brakuje w licznych wioskach i miastach rozsianych w świecie gry. Jeśli ktoś z rozczuleniem wspomina przygody z pokemonami - w Golden Sun może znaleźć także coś dla siebie. Dżiny występujące w grze zbieramy na



■ Dialogi są ważnym elementem fabuły - warto je dokładnie czytać.

podobieństwo pokémonów, podobnie ich też używamy, wystawiając do walki. Niestety, nie ma ich 251 - zaledwie nieco ponad 20. Są jednak bardzo potężne i niejednokrotnie ich użycie to klucz do zwycięstwa. Aby posiąść nad nimi kontrolę, trzeba je najpierw pokonać w walce. Przydziela je się potem do postaci, a one odwiedzają się dając energię potrzebną do odpalenia naprawdę potężnych ataków magicznych i przyzywania jeszcze potężniejszych sprzymierzeńców. Sama walka jest przedstawiona w podobny sposób, co w Pokemonie - czyli z podziałem na tury. Najpierw atakujemy my, potem przeciwnicy. Możemy uderzyć bronią białą, użyć magii bądź spróbować bezwstydnie uciec z pola boju. No, ale wtedy nie zyskamy cennych punktów doświadczenia i pieniędzy. Grafika przeszkakuje w pseudo-trójwymiarowy widok, na którym widzimy drużynę i przeciwników. Co ważniejsze, nasza ekipa ma ślicznie animowane ataki i czary. Biorąc udział w takiej walce można zapomnieć o całym świecie!

Posiadacze innych konsol - na przykład PlayStation - w Golden Sun odnajdą się błyskawicznie. Gra nie wychodzi poza schemat tradycyjnych japońskich erpegów - podróżowanie po mapie, bieganie i rozmowy w wioskach i miastach, pojedynki z



■ Tak wygląda wejście na Arenę Walki.



■ Piękna, naprawdę piękna gra!

przeciwnikami i bossami. Wyróżnia ją niesamowita - jak na możliwości naszej małej konsolki - oprawa graficzna i muzyczna. Ta gra zasługuje na wysokie noty nie dlatego, że jest pierwszym erpegim na GBA. To dlatego, że jest wspaniałym erpegim. Niezależnie od platformy. Dodatkową atrakcją jest specjalny tryb areny, na której nasza drużyna potyka się z kolejnymi, coraz potężniejszymi przeciwnikami (także przy użyciu znalezionych wcześniej Dżinów). Jeśli macie kumpla, który także gra w Golden Sun - możecie połączyć się kablem Link i sprawdzić, która z drużyn jest mocniejsza. Gra jest dość długa (25-35 godzin), śliczna, wciągająca i szalenie efektowna. Obok Tony Hawka i Advance Wars to najlepsza gra na GameBoya Advance!

Bohaterowie

ISAAC

Nasza postać - naturalnie możemy nazwać go jak chcemy. Dobry szermierz, włada Psynergią Ziemi.



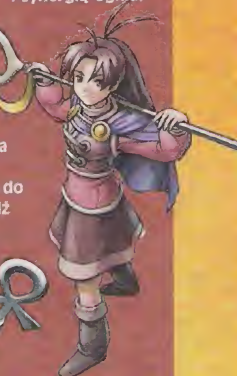
GARET

Lepiej zbudowany i silniejszy kumpel Isaaca z tej samej osady. Włada Psynergią ognia.



JENNA

Przyjaciółka Isaaca i Gareta. Włada spokojne życie aż do czasu, gdy powódź zabrała jej brata.



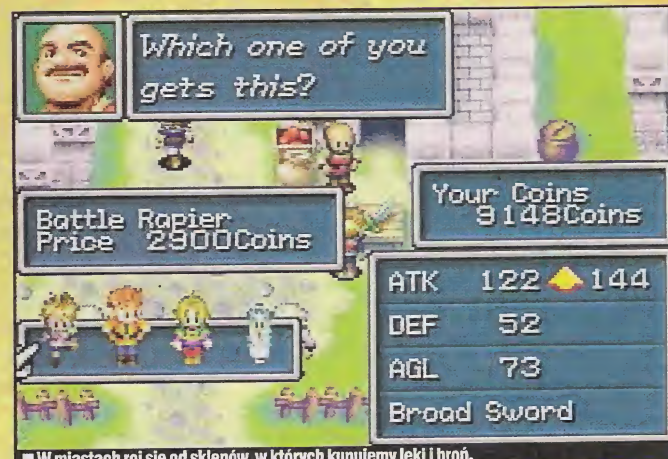
MIA

Czarodziejka ze starożytnego klanu strzegącego ładu. Włada Psynergią wody.



IVAN

Chłopak wychowywany przez kupca w mieście Kalay nie spodziewał się, jak potężną Psynergią wiatru włada.



■ W miastach roi się od sklepów, w których kupujemy leki i broń.

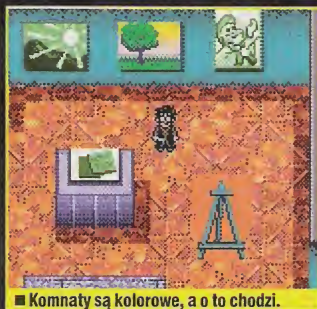
ocena 9/10

Hail to the king! Najpiękniejsza gra RPG na przenośne konsolki. A przy tym sama w sobie świetna pozycja!

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Electronic Arts ■ Gatunek: przygodowa ■ Liczba graczy: 1



■ Nauka magii.



■ Komnaty są kolorowe, a o to chodzi.



You're a lot braver
back on the ground
with your little friends
around you.

■ Trzeba przyznać, że jak na możliwości GBC Harry Potter prezentuje się całkiem nieźle.

Harry Potter. Każde dziecko wie, co to za postać. Potteromania ogarnęła miliony ludzi na całym świecie.

Czyżby wydając grę o jego przygodach na GB Color, twórcy chcieli pobić Pokemony? I czy udał im się ten zamiar?

Być może, ale o tym zadecydują użytkownicy. Tymczasem przyjrzyjmy się tej grze z bliska. Harry Potter na GB Color to erpeg w klasycznym tego słowa znaczeniu. Gra składa się z kilku elementów, które połączone w całość dają wyśmienity koktajl. Fabuła dość ściśle trzyma się tego, o czym opowiada pierwsza książka z serii. Jest ona bardzo zręcznie popychana do przodu przez wydarzenia w niej opisane. Musimy wykonywać kolejne zadania jednocześnie zwiększając ilość punktów dla Gryffindor. Przez większą część gry poruszamy się po zamku lub jego okolicach. Chodzimy z lekcji na lekcję i wykonujemy zadania, jakie wyznaczają nam nasi mistrzowie. A to trzeba odnaleźć fioletowego królika, a to zrobić zakupy. Przy

okazji poznajemy postacie takie jak: Hermione, Ron'a, Hagrid'a czy



też wrednego Mafloy'a. Fabuła prowadzona jest wręcz we wzorowy sposób. Powoli odkrywamy tajemnice, które kryje w sobie szkoła magii. Sława nie jest wszystkim, więc Harry urasta w siłę, aby pod koniec gry mógł pokonać złego pana, który planuje... Ale tego dowiedzie się już przechodząc grę lub czytając książkę.

Bardzo dobrym i dopracowanym elementem są walki. Nie są losowe, co jest dużym plusem. Możemy ich unikać, ponieważ przeciwnicy są ukazani jako niebieskie kulki. Jeśli już zdecydujemy się na konfrontację, to okaże się, że bitwy prowadzimy turowo, a przeciwnicy to zazwyczaj jakieś zwierzęta. Na przykład węże, szczury lub nawet żółwie. Podczas walk uczymy się nowych zaklęć i zwiększamy poziom już poznanych. Przy tym poprawiamy swój poziom, co objawia się zwiększoną liczbą punktów zdrowia i magii. Jedną z trudniejszych rzeczy jest odgadnięcie, jaki czar najlepiej działa przeciw określonym przeciwnikom. Bez tego niektórych walk nie da się wygrać! Zbióractwo w tej grze reprezentowane jest przez karty. Znajdujemy je w najróżniejszych miejscach i możemy łączyć w



■ Jest także i latanie na miotle.

kombinacje. Kiedy już posiadamy taką kombinację, wykorzystujemy ją na przykład podczas walki. Kolejną miłą rzeczą jest możliwość zbierania roślin. Jeśli znajdziemy odpowiedni przepis, to będziemy mogli z nich stworzyć magiczny napój. Grafika gry prezentuje się dość dobrze. Jest o wiele lepsza niż ta reprezentowana choćby przez Pokemony. Muzyka to Gameboy'owy standard, ale tu już więcej się nie wycisnie. Długością czasu gry Harry Potter na pewno nie dorasta do pięćdziesięciu godzin, ponieważ można go ukończyć w jakieś 10-15 godzin. Ten czas oczywiście wydłuży się, jeśli będziemy chcieli zwiedzić każdy zakątek tego fantastycznego świata. Podsumowując polecamy tę grę fanom Harry Potter'a i nie tylko.



■ Jak to erpegu - jest eksploracja...



■ ...Rozwiązywanie zagadek i układanki...



■ ...A także klasyczne zbieractwo.

ocena 8/10

Udana gra z Harrym Potterem w roli głównej. To dobrze, że twórcy nie poszli na łatwiznę.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Bijatyka ■ Liczba graczy: 1

Planet of The Apes

Wydanie kilku wersji tej samej gry to ciekawa praktyka. Po pierwsze, pozwala jak największej rzeszy graczy poznać tytuł, po drugie zaś - pozwala recenzentom porównać



■ No, małpy. Małpy na GBA.

wersje i wybrać najlepszą. Albo lepszą. Albo chociaż mniej złą. POTA na GBC i na GBA to takie same gry - w tym samym miejscu znajdujemy przedmioty, spotykamy przeciwników i naturalne przeszkody. Jedyna różnica to grafika. O ile ta w GBA wygląda na coś w rodzaju filmu oglądanego na bardzo dalekim ekranie, o tyle wersja z GBC to średnio wyglądająca kreskówkowa wersja tej platformówki. Nie podoba mi się to, że z obydwu recenzji Planety Małp wylazła to samo niezdecydowanie, ale prawda jest okrutna: ta gra nie jest niczym specjalnym. Ot, taki sobie platformerek na parę nudnych wieczorów w domu albo



■ No i proszę - kolejna platformówka.



■ ...Czy tylko takie gry zostały na GBC?

jedną dłuższą podróż. Nie pomaga znany tytuł, kojarzący się z filmem widzianym nie tak dawno na afiszach - bo to nie o tę wersję filmu chodzi. Nie pomaga lekko przygodowe zacięcie, bo do kieszonkowych przygód Lary Croft

Planecie Małp daleko. Co tu zrobić z taką grą? Jeśli naprawdę nie mamy nic lepszego, zagrajmy. Nie jest taka zła. Tylko mdła. No i znów nie ma Marky Marka, alias ślicznego pana Wahlberga... Szkoda, lubimy jego Funky Bunch.

ocena 6/10

Nijakość tytułu poraża, choć gra jest wykonana przyzwoicie. No, ale czego oczekiwać od platformówki.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Disney ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Winnie The Pooh and Tiger Honey Safari

Co tygrysy lubią najbardziej? Nie tylko tygrysy lubią najbardziej dobre gry. Bezpretensjonalne, udane, fajne, odpowiednio skomplikowane, ale



■ Kubuś Puchatek był miś malutki...

nie szaleńczo trudne. Najbardziej podoba im się też, jeśli grafika wygląda fajnie, nie razi w oczy, ale też nie jest opracowana w trzech odcieniach tego samego koloru. I tutaj w zasadzie można dopisać, że taką grą jest Winnie the Pooh and Tigger's Honey Safari, po czym skończyć recenzję. Ja jednak pójdę krok dalej i rozczulę się trochę nad ulubionymi bohaterami dzieciństwa wielu z nas. Gra wygląda naprawdę wspaniale. Co więcej, gra się w nią bardzo przyjemnie. Poziomy sa duże i zanim znajdziemy wszystkie ukryte przedmioty, upływa pewien czas. To jednak zupełnie nam nie przeszkadza. Wycieczka po

Stumilowym Lesie to jest to! W dodatku, tu i tam warto zajrzeć i sprawdzić, czy nic już nie da się zrobić - wiele zakamarków odkrywamy przypadkiem. W porównaniu z taką sobie grą planszową z Puchatkiem, Tygrysiem i resztą zgrai, ten platformerek jest wprost świetny. Naprawdę, nie ma co się zastanawiać. Tę grę trzeba mieć. Jeśli nawet przejdziemy ją po tygodniu i rzucimy w kąt, zawsze może pojawić się widmo zabawiania młodszego brata lub



■ ...Sypiał przykładnie, nie pijał wódki.

kuzynka. Kto robi to lepiej, niż Kubuś i Tygrysek?

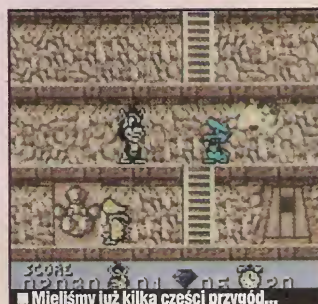
ocena 8/10

Doskonała gra. No i jest miodek. Dla wszystkich fanów platformówek jak znalazł!

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Ubi Soft ■ Gatunek: Deczyjna ■ Liczba graczy: 1

Hugo: Black Diamond Fever

Jakakolwiek próba wyjaśnienia fabuły tej gry skończyłaby się całkowitym ośmieszeniem mnie jako recenzenta. Nie będę więc zawracać sobie głowy przyczynami, które każały uszatemu



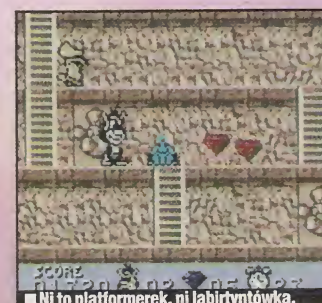
■ Mieliśmy już kilka części przygód...

karzełkowi (trollowi) imieniem Hugo wybrać się w podróż dookoła świata i zbierać kolorowe kamyczki. Tak czy siak, Hugo ląduje a to w Egipcie, a to w górach, zbiera kamyczki, zamienia prowadzących



■ ...Tego Trolla na „duże” konsole.

się po okolicy wrogów w inne kamyczki i tyle. Gdybym miała porównać Hugo do jakiegoś starszkołnego tytułu, chyba powiedziałabym coś o Pac-Manie. Też się chodzi tu i tam, też się zbiera różności, też nie należy dotykać wroga pod groźbą utraty życia. Grafika wygląda podle: z tak marnymi kolorami (pomijając intro) można byłoby spokojnie wypuścić tę grę na starego, czarno-białego GB. Nie należy jej więc podtykać rozpieszczonym Raymanami i Marianami młodszym kuzynom, bo



■ Ni to platformerek, ni labiryntówka.

się im nie spodoba. Jeśli jednak czujemy w sobie pociąg do staroci, klasycznych gier bez fabuły, służących tylko jako prosta rozrywka - Hugo to nasz typ.

ocena 5/10

Komu potrzebny jest taki Hugo? Nam na pewno nie. Przecięttniak jakich wiele. Do domu, trollu.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Natsume ■ Gatunek: RPG ■ Liczba graczy: 1

Harvest Moon 3

Jak to możliwe, żeby zajęcie tak przyziemne było tak interesujące dla setek tysięcy graczy? Magia gier, jak sądzę.

Już po raz trzeci na GBC wcielamy się w rolnika i łapiemy za motykę. Po raz trzeci nie zapowiada to dobrej zabawy - dopóki nie zagramy. Z jednej strony to dobrze, że Natsume zdecydowało się wypuścić nową, powiększoną o parę istotnych elementów, wersję gry rolniczej na GBC. Poparcie dla starszej platformy jest istotne. Zastanawia mnie jednak, czy nie byłoby lepiej wydać coś naprawdę konkretnego, z lepszą grafiką i większymi możliwościami - ale na GBA. No ale cóż, nie mam co się zastanawiać, trzeba brać się do roboty - kury nakarmić, pole zaorać i zasiać, pojechać do miasta po nowy szpadel...

Wszyscy z Was, którym udało się jak na razie starannie omijać serię Harvest Moon, zastanawiają się teraz usilnie, czy przypadkiem nie mieszałam za bardzo moich uwag o życiu prywatnym do recenzji gry. Nie, nie tym razem.

Naprawdę, drodzy niewiedzący - gra

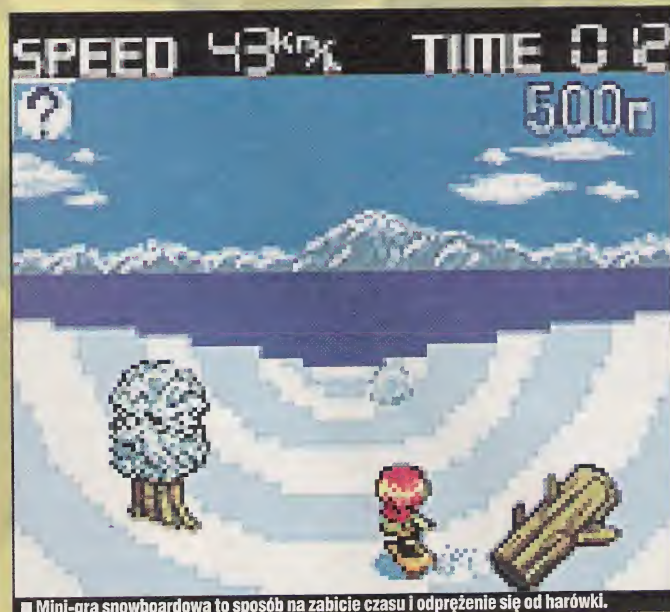


■ Szaleństwo w zagrodzie.



■ Ta, pewnie że jestem zajęty. Czego?

polega na ... no cóż. Pamiętacie wizyty na wsi? Dojenie krówek, zabieranie jajek kurom, zbiory na polu? Tutaj dzieje się to samo. Tylko że prawie nic, poza ulubionym zwierzątkiem i partnerem do pracy (a czasem i czegoś więcej) nie mamy na początku. Ot, przejmujemy podupadające gospodarstwo rolne i staramy się przekształcić je w przynoszący dochód kawał ziemi. Praca nie jest łatwa - codziennie rano zlecamy naszemu partnerowi zajęcia się odpowiednią sprawą, po czym sami biegniemy na pole, oczyszczamy je, siejemy, podlewamy, zbieramy i wreszcie sprzedajemy z zyskiem roślinki. Oczywiście, roślinek jest kilkanaście typów - w zależności od tego, co zasiejemy, zmieniają się nasze zarobki. Poza tym, nikt nie będzie sadił kukurydzy ani pomidorów na jesieni - pamiętamy więc o zmieniających się porach roku. Gra wygląda całkiem niezłe, postacie są duże i widać, kto jest kto. Co prawda nasze plony trudno jest



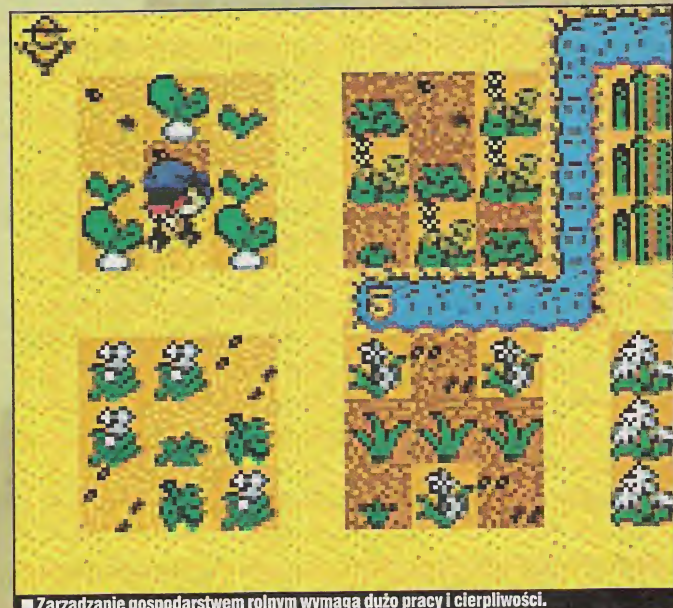
■ Mini-gra snowboardowa to sposób na zabicie czasu i odprężenie się od harówki.

odróżnić na pierwszy rzut oka, a owce wyglądają jak kłębiaki wełny, ale nie to jest tutaj najważniejsze. Liczy się bowiem to, czy dana gra jest w stanie nas wciągnąć. W przypadku Harvest Moon 3 sprawa jest prosta: jeden dzień w ogrodniczkach i z motyką w ręce... i nie chcemy się oderwać. Dodatkową zabawę, poza normalnymi zajęciami gospodarskimi, sprawiają nam mini gry - łowienie ryb, jazda na snowboardzie i inne rozrywki.

Niestety, nie ma gier idealnych i wszyscy to wiemy. Harvest Moon 3 ma dwie poważne wady. Po pierwsze, jeśli ktoś nie grał w żadną z poprzednich części, wiele rzeczy będzie dla niego nowych (no, chyba że sam mieszka na farmie i wie, co i jak). Dla nowicjusza zastosowanie pewnych narzędzi, kolejność załatwiania spraw i przede wszystkim zajmowanie się zwierzętami mogą okazać się trudne. Sama gra oferuje nam niestety tylko bardzo lakoniczne opisy narzędzi, całkowicie zostawiając na boku kwestię hodowli. Druga sprawa to ... wysoka jakość symulacji. Tu nic nie dzieje się bez wyraźnej przyczyny. Nic też nie dzieje się w innym czasie niż powinno. Jeśli pierwsze zasiane przez nas rośliny wyrosną po siedmiu dniach, tyle właśnie na nie czekamy. W tym czasie nie mamy żadnych zajęć poza codziennym podlewaniem ich, więc zdarza się, że idziemy spać wczesnym popołudniem. Nie znaczy to jednak, że gra w HM3 to udręka, przeciwnie. Zresztą, co ja będę mówić... Lecę wydoić krówkę.



■ A oto i ekran tytułowy.



■ Zarządzanie gospodarstwem rolnym wymaga dużo pracy i cierpliwości.

ocena 8/10

Bardzo dobrze. Teraz poprosimy o wersję na GameBoya Advance. I żeby były w niej owce.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Wanadoo ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Gremlins Unleashed

Oto odwieczna walka Dobra ze Złem. No, dobrego i złego gremlina. Wanadoo stawia chyba na stare licencje. Kupiło bowiem Ghostbusters i Gremliny. Powrót lat



■ „Gizmo kupi!” - jak to powiedział...

osiemdziesiątych czy sympatie z przeszłości? Na szczęście Gremlins: Unleashed wygląda i gra sto razy lepiej niż kiepskie Ghostbusters. Na początku zostaje nam przypomniana historia z gremlinami i ich pochodzeniem. Potem wybieramy, czy wolimy szukać i niszczyć złe gremliny jako pocieszny futrzak, czy raczej siał zamęt jako podły mutant. Tak czy siak, gra jest bardzo fajna, jeśli nie oczekujemy zbyt wiele - ot, kolejny platformerek, jakich sporo. Biegniemy do przodu, zaliczając etapy i tak do samego końca gry. Grafika jest jednak niespodziewanie ładna i wyraźna - gremliny naprawdę wyglądają nieźle, a przynajmniej tak, jak pamiętamy je z



■ ...właśnie ten koleżka - niejaki Czubek.

filmu. Wystrój wnętrza też jest niczego sobie - nie mamy przynajmniej problemu ze zgadywaniem, na co da się wskoczyć, a na co nie. Mimo wszystkich tych plusów, nie jest to gra, którą musimy mieć w



■ No, ale Gizmo wie lepiej.

kolekcji za wszelką cenę. Jeśli jest okazja kupić ją w dobrej cenie - atakujmy, będzie jak znalazł na chwilę nudy. Jeśli jednak szukamy naprawdę świetnej gry - to może nie wybierajmy Gremlins Unleashed. To drugi garnitur.

ocena 9/10

Gremlins są w porządku, ale nie pokonają współczesnych maskotek z gier... Magia lat osiemdziesiątych?

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Wanadoo ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Extreme Ghostbusters

Po co komuś gra oparta na filmie sprzed lat? Kiedy już wszyscy zapomnieli o wyglupach Dana Aykroyda, Billa Murraya i Sigourney Weaver, pogromcy duchów powacają na

GBC. Po co? Nie wiem. Gra to próba odwzorowania dnia pracy pogromcy - chodzimy, zasuwamy z odkurzacza zawieszono na plecach do latających tu i tam duszków i tyle.



■ Współpraca łowców.



■ Gra jest zwyczajnie słaba.

Co jakiś czas zmienia się sceneria i postać, którą sterujemy. Nie wpływa to jednak znacząco na przebieg gry. Grafika jest taka sobie - postać wygląda nieźle, ale tła są płaskie i nudne. Dodatkowo - nie mamy najmniejszego pojęcia, czy na gzymsach da się wskoczyć, czy raczej polecimy w dół.

W grze w zasadzie nic się nie dzieje - tak samo jak w Planecie Małp, możemy umrzeć z nudów grając. W tym przypadku odgrzewanie starego hitu (nie tak bardzo starego, jeśli liczyć głupawą kreskówkę jadącą na



■ Do takich właśnie duszków walimy.

popularności filmów) okazuje się kłapą. Extreme Ghostbusters to tytuł, który nie sprawi nikomu przyjemności. Postarajmy się, żeby wyniki sprzedaży dały do myślenia producentowi tego dzieła.

ocena 3/10

Fajne postacie. Reszta ssie. Podobno nie będzie trzeciej części filmu, bo aktorzy się już nie lubią.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Atlantis - The Lost Empire

Jakoś tak się ostatnio zrobiło, że jeśli są dwie gry z tej samej serii, to lepsza jest ta na nowszą konsolę. Ale w przypadku Atlantis: The Lost Empire wcale bym tak nie mówiła. Wersja na GBC różni

się potężnie od wersji z GBA, ale i tak jest świetna. Oczywiście, nie ma tu co prównywać rozmazanej grafiki ze starszej konsolki z ostrą jak brytwa nową wersją. Ale jeśli chodzi o grywalność - jest porównywalnie.



■ Sliczna grafika, jak na Pana Kolorowego.



■ Jak zakończy się ten dramatyczny skok?

Atlantis na GBC polega mniej na bieganiu i skakaniu, bardziej na lekkim kombinowaniu „co tu jeszcze zrobić”. W grze przełączamy się między różnymi postaciami. Każda ma swoje specjalne umiejętności - gruby kopie dziury w podłodze, chudy gość z wąsem podkłada dynamit i tak dalej. Co prawda nie jest to zrobione tak dobrze, jak mogłoby się wydawać - w odpowiednim miejscu pojawia się mrugająca ikonka i wtedy zmieniamy postać z jednej, którą graliśmy, na drugą, podetkniętą nam pod nos. Takie kombinowanie wygląda fajnie i



■ A tu śliczna panienka z Atlantydy.

dodaje grze smaczku. Efekt nieco psuje fakt, że zdarzają się pułapki bez wyjścia, np. wystające z ziemi kolce - jeśli raz na nie wpadniemy, po nas i trzeba zaczynać od ostatniej zmiany. Tak czy owak - Atlantis na GBC jest grą wartą polecenia.

ocena 7/10

Nie tak piękna, ale równie mądra siostra Atlantydy na GBA. Warto się zainteresować tą pozycją.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: CodeMasters ■ Gatunek: Wyścigi ■ Liczba graczy: 1

Micro Maniacs

Kiedy misie, laleczki i kwiatuszki przestają się sprzedawać, trzeba wymyślić coś nowego. Można też sięgnąć po grę znaną z „dużych” konsol...

Tym razem wybieramy sobie postać z menażerii chorych umysłowo mutantów, co od razu dodaje całej grze specyficznego smaczku. Niestety, raczej niewiele dowiadujemy się o samych postaciach jako takich - ale wszyscy domorośli wielbiciel chorych klimatów powinni byli to wynioskować, widząc grę na półce z wyścigami. Micro Maniacs jest bowiem grą wyścigową. Nasi bohaterowie, wyposażeni w

motorki w plecach, dodatkową parę nóg lub zdolność psychokinezy używają w wyścigu własnych odnóży. Oczywiście, po drodze znajdują najróżniejsze power-upy, którymi mogą podnieść swoje umiejętności... albo skutecznie obniżyć gotowość bojową jednego lub kilku przeciwników. Nie liczymy jednak na to, że to my będziemy królować na arenie - przeciwnicy sterowani przez komputer są diabło złośliwi i wykorzystają każdą szansę, żeby



■ A to dopiero lalunia...



■ Mimo, iż grafika nie jest szczytem...



■ Beatbox - fachowy koleżka.



■ Szkieletor z czachą jest super!

nam dołożyć. W miarę przechodzenia kolejnych wyścigów, odsłaniają się ukryte postacie. Jednak to, którą z nich gramy, nie ma największego wpływu na rozgrywkę - da się wygrać każdą postacią, o ile przyzwyczaimy się do nie całkiem instynktownego sterowania. Klawisze kierunku są bowiem zorientowane wobec postaci, nie wobec rzeczywistych kierunków. To dość uciążliwe na początku, ale kiedy już się tego nauczymy - jest dobrze.

Postacie nie są zbyt duże, więc nie bójmy się, że grę dorwie młodszy brat i zacznie płakać po nocy. Przy odrobinie szczęścia nie zauważy, że jedna z zawodniczek ma mózg na



■ ...To gra się bardzo przyjemnie.

wierzchu, inny koleś to zwal mięśni niespotykany w przyrodzie, jeszcze zaś inny to coś w rodzaju złego klauna. Swoją drogą, fajnie by się oglądało film z udziałem tych śliczności...

ocena 7/10

Dobra, klasyczna zabawa. Chora zabawa - chciałoby się powiedzieć. Kto projektował te postacie?!

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Nintendo ■ Gatunek: RPG ■ Liczba graczy: 1

The Legend Of Zelda: Oracle of Seasons

Wiosna wcale nie musi następować po zimie. Może po lecie.

Oto kolejna gra, w tytule której pojawia się imię postaci występującej tylko marginalnie i głównie w opowieściach innych postaci. Dzielnego Linka znów wplątuje się w kosmiczny bałagan, zostaje wytypowany na jedynego ochotnika do uratowania świata, pięknej dziewczyny i zdobycia w nagrodę chwały i sławy. Zaczynam tęsknić za grą bez tych wszystkich niezbędnych.

To ostatnie zdanie powiedziałam sobie, zanim zaczęłam grać. Potem już nic nie mówiłam, tylko grałam. Poraziła mnie jakoś grafika w Oracle of Seasons, zwłaszcza w porównaniu z nieco siemiężnym wyglądem innych przygód Linka na kieszonolki. Teraz już widzę, ile można wycisnąć ze starego GBC. Piękne, kolorowe tereny, zmieniające się razem z porami roku to coś, co na długo zapada w pamięć.

Wszyscy kojarzący Zeldę z erpegami powinni nieco ochłonąć. To jest erpeg, oczywiście. Ale walki wymagają więcej zręczności niż w takim np. Dragon Warriorze. Nie jest to jednak prosty action-rpg, gdzie

większość dylematów typu „co dalej” załatwia się rozwiązując kolejnych wrogów i wyrabiając sobie zgrubienie na kciuku. Głównym założeniem intrygi jest fakt, że złoczyńca imieniem Onox porwał Wrocznię Pór Roku, co zmieniło naturalny bieg zdarzeń - pory roku oszalały. Wiele miejsc trzeba odwiedzić kilka razy - przejście otworzy się tylko na wiosnę, bo w zimie jest zasypane śniegiem. To bardzo ciekawy patent. Główna część gry to jednak zwiedzanie kolejnych podziemi i staczanie walk. W trakcie gry zdobywamy wiele przydatnych przedmiotów, podnoszących nasze zdolności. Możemy je też kupować w sklepach, a nawet... Sadzić.

Posiadacze GBA grających w Zeldę czeka niespodzianka - w jednym ze sklepów drzwi otwierają się tylko, kiedy gramy na nowej konsolce Nintendo. Dostajemy wtedy praktyczny prezent - kasę. Oczywiście, obie Zeldy (Oracle of Season i Oracle of Ages) są ze sobą powiązane - po przejściu jednej gry dostajemy kod, który w drugiej daje



■ Obie przygody Linka - Oracle of Ages i Oracle of Seasons - różnią się; to dwie osobne gry!

nam dostęp do... sami zobaczycie. Trud poniesiony na podniesienie

statsów w jednej grze nie pójdzie na marne w drugiej.

ocena 9/10

Ostatnia taka gra na GBC. No, jedna z dwóch ostatnich. A może się mylimy i Nintendo coś jeszcze szykuje?

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Ubi Soft ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Rayman 2 The Great Escape

Chodzi Rayman koło drogi, nie ma rączki...

Choć bohater wygląda na delikatnego, to jednak tyle przygód, ile było jego udziałem do tej pory, można by z powodzeniem rozdać między kilku innych herosów z małego ekraniku. A jego determinację w dążeniu do celu można porównać tylko z determinacją firmy UbiSoft w dążeniu do wydania gry Rayman 2: The Great Escape na wszystkie dostępne platformy. Znamy tę grę już z wszystkich konsol oraz z peceta! Niestety, wydanie konwersji na GBC wiąże się z powrotem do wersji dwuwymiarowej - czego jak czego, ale 3D na GBC raczej nie dałoby się zrobić. Nie na taką skalę. Tak więc mamy naszego dziwaczego koleżkę z magiczną rękawicą na ręce i zadaniem do spełnienia. Znowu złi piraci namieszcili mu w życiu, porywając przyjaciół Raymana. Znowu trzeba stłuc złych i przywrócić wolność dobrym. Jak to w platformówkach bywa, trzeba będzie w tym celu nieźle się nafiakać po różnych gałązkach,



■ Kolorystyka bije z ekraniku GBA.



■ Tła są ślicznie namalowane - nieczęsto autorom się chce tak ładnie przygotować grę!



■ Grafika jest fantastyczna - to już chyba max tego, co można wycisnąć z GBC!

lianach, podestach zawieszonych w powietrzu wbrew zasadom fizyki...

No, ale Rayman nie zna fizyki. Dlatego zrobienie sobie z uszu wirnika i tym samym przedłużenie lotu w powietrzu to dla niego pestka.

Wielka zaleta gry, czyli piękna, kolorowa grafika, jest też jej największą wadą. Tak się bowiem nieszczęśliwie składa, że widzieliśmy już to samo w pierwszej części przygód Raymana na GBC, jakieś półtora roku temu. Naturalnie, nie mamy żalu do Ubi, że nie wniesiono żadnych poprawek do kodu gry, tak żeby poziomy wyglądały jeszcze okazale - ale mimo wszystko, uczucie deja vu pozostaje. Sterowanie w Raymanie jest intuicyjne. Niestety, bywa tak, że nasz stworek reaguje na wydane mu polecenie z minimalnym opóźnieniem, co powoduje smutny koniec przygody. Mamy tylko trzy życia (chyba, że zbierzemy więcej), więc takie zachowanie może być frustrujące.

Jak to w takim razie jest z tym Raymanem 2 na GBC? Warto w to zagrać? Warto mieć w kolekcji? A może lepiej sobie odpuścić? Trudno odpowiedzieć jednoznacznie na te pytania. Jeśli komuś podobał się pierwszy Rayman na GBC, druga część raczej go nie rozczaruje. Jeśli jednak nie lubimy kolejnych części



■ Ciekawe pomysły, fajni przeciwnicy...

fajnych gier - ominiemy go, zrobimy miejsce dla innych tytułów. A jeśli ktoś nie grał w ogóle w poprzedniego Raymana? Wtedy sprawa jest prosta. Rayman 2: The Great Escape musi znaleźć się w jego kolekcji. Piękna grafika, bezbłędna animacja postaci, kilkadziesiąt poziomów naładowanych ukrytymi przejściami, dziesiątki doskonałych pomysłów, wymagające zaangażowania w grę - to wszystko sprawia, że warto znać ten tytuł. Rayman nie powiedział jeszcze ostatniego słowa.



■ Przygody Raya są naprawdę ciekawe.

ocena 8/10

Dobra gra, ale już to znamy. No ale nie spodziewajmy się rewelacji - trójwymiarowego Raya na pewno nie będzie.



THE LEGEND OF ZELDA™ ORACLE OF AGES™



**Przed wami
dokończenie do
wielkiego opisu
Zeldy.
Teraz gra może
zostać ukoń-
czona. Ufff...**

ZORA VILLAGE

Przedmioty: Library Key, Book of Seals, Fairy Powder

Płyn na północ (najlepiej pod wodą) do pałacu króla Zora. W pierwszej jego komnacie znajdziesz kufer z 200 rupees w środku. Weź je, a następnie wróć na zewnątrz. Możesz pogadać z rybkami w okolicy, od których dowiesz się, że ich król zachorował i od tamtej chwili nie mają już władcy. Przepłyn potem do drewnianej tabliczki i wynurz się na powierzchnię. Popłyn na południe i zbierz z drzewa Gale Seeds. Zagraj tu na Harfie, by przenieść się do przeszłości. Teraz udaj się po raz drugi do zamku. W sali tronowej czeka na Ciebie król-ryba, któremu możesz uratować życie przez wręczenie Magic Potion, które kupiłeś wcześniej. Teraz z powrotem do drzewa z Gale Seeds, by wrócić do przyszłości i ponownie udać się do pałacu na rozmowę z władcą. Jeśli się zgodzisz, przydzieli Ci zadanie uratowania Jabu-Jabu - strażnika. W tym celu wręcz Ci także Library Key. Wyjdź zatem z pałacu i udaj się w prawo, aż do ślepego zaułka. Wówczas wynurz się i wejdź na suchy ląd. Zagraj na Harfie, a stąd udaj się w prawo do Eyeglass Isle Library. Otwórz ją nowym kluczem, lecz jeszcze nie wchodź do środka. Najpierw skieruj się w lewo i przy pomocy Switch Hooka dostań się na drugą stronę. Następnie wejdź do jaskini i porozmawiaj ze znajdującą się w środku świnką. Okazuje się, że jest ona Królową Wrótek zaklętą w taką postać przez Veran.

Tylko Magic Flower może jej pomóc. Przenieś się w czasie i wróć do biblioteki. Gdy znajdziesz się w środku, idź do samego końca przed siebie i pożycz od staruszki książkę. Będzie to Book of Seals. Ponownie wróć do przeszłości i zwróć mu starodruk. Kiedy to zrobisz, pojawią się cyfry, a obok nich strzałki. To podpowiedź jak trzeba się poruszać na niewidzianej podłodze. Strzałki pokazują kierunek marszu, a cyfry ilość kroków, lub jeśli wolisz liczbę przesunąć kamienia, który stworzysz przy pomocy Cane of Somaria. Gdy znajdziesz się obok niebieskiej książki, zapoznaj się z dalszymi instrukcjami jak wędrować. Powinny wyglądać następująco:

4 x prawo, 2 x góra, 2 x prawo;
2 x góra, 1 x lewo, 2 x góra, 1 x prawo, 1 x góra;
2 x lewo, 1 x góra, 3 x lewo;
1 x dół, 3 x lewo, 1 x góra, 3 x lewo;
1 x dół, 1 x prawo, 2 x dół, 2 x lewo, 3 x dół;

1 x prawo, 1 x dół, 2 x prawo, 1 x góra, 1 x prawo, 1 x góra, 2 x prawo. Jeśli uda Ci się stanąć na przeciw starca, nagrodzi Cię Fairy Powderem, który, jeśli pamiętasz, odczaruje Królową Wrótek. Udać się zatem w odwiedziny do niej i pomóż jej wrócić do normalnej formy. Kiedy to zrobisz, zobaczysz jak uzdrowi całą krainę ze szkodliwych roślin. Opuść jej jaskinię i przenieś się do teraźniejszości. Następnie wskocz do wody i zanurkuj. Popłyn do pałacu, czyli cały

czas w lewo i porozmawiaj z Królem. W zamian za to, że pomogłeś pozbyć się szkodliwych roślin, które odbierały zdrowie Jabu-Jabu, pozwoli Ci wejść do jego wnętrza. W tym celu popłyn na południe do drewnianego drogowskazu, stąd w lewo i na górę. Żółta morkka, to wejście do siódmego poziomu. Powodzenia!

LEVEL 7: JABU-JABU'S BELLY

Przedmioty: Compass, Small Key (7), Dungeon Map, Gasha Seed (2), Long Switch, Boss Key

Na początek udaj się na północ, gdzie pozbądź się przeciwników. Pamiętaj, żeby miecz mieć pod przyciskiem A, bo wciąż jesteś pod wodą! Jak się z nimi uporasz, pojawi się skrzynia z Compassem. Zabierz go i wróć do pierwszej komnaty poziomu. Teraz uzbroj się w Switch Hooka i skieruj się w lewo. W tej sali musisz poukładać kamienie w taki sposób, by każdy z nich znajdował się na przeciwko statuetki misia. Najpierw więc zajmijmy się tymi po lewej stronie. Żeby jednak się do nich dostać, należy przepłynąć nad dziurami w ziemi (nie przejmuj się nimi, półk jest pod wodą). Zamień kamień przy górnej statuetce tak, by znalazł się przy dolnej, tej na przeciwko. Teraz, kiedy jest obok niego miejsce, przesunij głaz, który znajduje się po lewej stronie prawego, dolnego popiersia, do góry i do nieopatrzonego kamieniem misia. Wówczas spadnie Small Key. Stąd skieruj się do pomieszczenia na północy, gdzie stojąc na żółtych kafelkach - wynurz się (B).

Maszeruj w lewo, aż do skrzyni z Dungeon Map, lecz po drodze uważaj na kolce i kraby. Teraz na północ. Przebrnij przez wodę, na jej drugi brzeg i idź dalej przed siebie. Gdy znajdziesz się na planszy, gdzie rozlane są małe kałuże (jeżeli będziesz stał blisko nich, z głębin wynurzy się nieprzyjaciel), przesunij dolny blok na prawo, a górny do góry. Przejdź przez korytarz, a u jego wylotu uważaj na czerwone ostrza, które będą Cię ścigać jeśli przetniesz ich drogę. Potem otwórz zablokowane przejście przy pomocy klucza i wejdź schodami na górę. Jedyna droga stąd wiedzie na południe, udaj się nią, a dostaniesz się do pomieszczenia z guzikiem. Naciśnij go. Uruchomisz w ten sposób pompę, która pozbędzie się wody z niższego poziomu. Wróć zatem do schodów, zejźdź niżej i dojdź do miejsca z kałużami. Teraz to tylko puste doły, ale robaczki dalej się w nich czają. Stąd skieruj się na południe, do komnaty, gdzie znajdują się strzelające fajerkolami figurki. Stań na czarnej podłodze - tak dostaniesz się na jeszcze niższy poziom. Pozbądź się przeciwników i idź w prawo do kufra z Small Key.

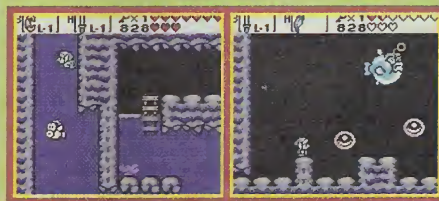
W tym celu przesunij zagradzające drogę klocki i zabierz zawartość skrzyni. Następnie maszeruj na południe, a przy popiersiach miszków w prawo. To pierwsza komnata tego poziomu. Idź dalej na północ, gdzie na guziku postaw kamień (Cane of Somaria) - otworzą się drzwi, przez które przejdź. Stamtąd przedostan się przez wodę do najbliższych schodów, wyjdź na suchy ląd i wdrap się po następnych stopniach. Teraz kieruj się na północ. Na rozwidleniu wybierz prawą drogę, by na jej końcu wdrapać się na podwyższenie. Użyj Switch Hooka, by przedostać się na kolejne podwyższenie po lewej. Następnie zejźdź niżej i wyjdź na lewo. Ta komnata pełna jest kołców, dlatego będziemy dalej poruszać się przy pomocy Switch Hooka. Najpierw użyj go na kamieniu na górze, potem na tym po lewej, a następnie na południowym.

Został już tylko jeden. Kiedy znajdziesz się na jego miejscu, skorzystaj ze schodów znajdujących się opodal. Idź na północ i otwórz zamknięte drzwi. To salka z guzikami. Jeśli staniesz na

przycisku, najeżysz wodę, na niższe poziomy. Zrób tak i wróć do schodów, którymi tu się dostałeś. Przedostan się przez kolce i opuść tę komnatę, za nią zaś skieruj się na południe. Omini schody prowadzące na niższy poziom i przepłyn przez ciemną wodę w prawo. W nowym pomieszczeniu pozbądź się robali i weź kolejny Small Key. Powróć do poprzedniej sali. Stąd maszeruj na północ i na rozwidleniu w lewo. W czarnej wodzie zanurkuj, weź ze skrzyni Gasha Seed i zejźdź schodami niżej. Dostań się do drabin i przesmygnij się na ich koniec. W kolejnym pomieszczeniu czai się mini-boss.

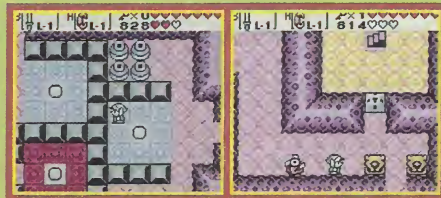
M-boss Angler Fish

Cóż, ta tłusta rybka, to bossik. Najpierw zatem uzbroj się w Seed Shootera z Scent Seedsami, a na zmianę używaj miecza i Roc's Feather. Boss ma de facto tylko dwa ataki. Pierwszy polega na pluciu bańkami, a drugi na skakaniu na Ciebie. Cała zabawa polega na tym, żeby go jak najczęściej zestrzeliwać, a następnie toić skórę mieczykiem. Po kilku takich atakach, powinien się poddać. Pojawi się drabina i będziesz mógł opuścić jego siedzibę.



Na górze otwórz skrzynię i zabierz z niej Long Switch. Użyj nowego przedmiotu na diamentu na dole i skieruj się na południe. Zejźdź schodami na czarną podłogę, skąd maszeruj w lewo. To pomieszczenie z guzikiem, a po lewej stronie od niego jest kamień, który blokuje przejście. Użyj na nim Long Switcha i maszeruj przed siebie. W kolejnej komnacie skieruj się na północ i zejźdź schodami na dół. Następnie przepłyn do drabiny w prawym górnym rogu, zamień się miejscami z dzbankiem po drugiej stronie i dopłyn do kolejnej drabiny. Tu na górze należy pożyć się wszystkich trzech przeciwników, by pojawił się Small Key. Złap go do kolekcji i udaj się na południe. W tym pomieszczeniu, stojąc na żółtych kafelkach wcisnij B - wynurzysz się. Na powierzchni skieruj się na północ, aż do miejsca z kałużami w podłodze. Przesunij bloki po prawej, by otworzyć sobie przejście, a w kolejnej komnacie skorzystaj ze schodów.

Teraz poprowadź Cię ścieżka. Na jej końcu znajduje się pomieszczenie z guzikami - to komnata sterująca poziomem wody w tej jaskini. Naciśnij zatem guzik wśród czerwonych kafelków i wróć do schodów, którymi tu się dostałeś. Teraz na dół, przejściem obok żółtych miszków. Przy prawej ścianie znajduje się ciemna podłoga. Stań na niej, a znajdziesz się piętro niżej. Użyj Long Switch na dzbanku po lewej, a następnie dostań się do skrzyni z Ringiem w środku. Weź należekko i udaj się na południe do salki z częściowo żółtą podłogą i guzikiem. W prawym, dolnym rogu znajduje się kamień, z którym zamień się miejscami, a potem zrób to samo z dzbankiem u góry. Teraz umieść kamień na guziku w podłodze. Uzbroj się w Cane of Somaria i przy jej pomocy potóż nowy klocek na jeszcze jednym



przycisku. Pojawi się skrzynka, a w niej Small Key. Teraz czas wyruszyć w prawo, a stamtąd na północ. Tam połóż kamień na przycisku i przejdź przez dopiero co otwarte drzwi po prawej. Przedostań się na podwyższenie i skorzystaj ze schodów na górę. Kieruj się na północ, a na rozdrożeniu szlaków, wybierz ten po prawej. Następnie wejdź na podwyższenie i przepraw się na drugą stronę, czyli na lewo, przy pomocy Long Switcha. W komnacie z mnóstwem kołców na podłodze, musisz dostać się do schodów na środku, w tym celu więc korzystaj z Long Switcha. Kiedy już wspiniesz się na górę, idź na północ i w lewo do pomieszczenia kontrolującego poziom wody. Naciśnij guzik i wróć do poprzedniej sali. Teraz zamień się miejscami z kamieniem po prawej stronie, za przepaścią i udaj się na górę, a potem w lewo do zamkniętych drzwi.

Za nimi skieruj się na południe, znów do komnaty kontrolującej poziom wody. Nadejdź na guzik i wróć do miejsca, gdzie znajdowała się przepaść, przez którą ostatnio się przeprawiałeś. Za murkiem znajduje się kamień, zamień się z nim miejscami i maszeruj na południe. Ominię schody prowadzące na niższy poziom i idź dalej przed siebie. Wdrap się na podwyższenie i użyj Long Switcha na kamieniu po lewej. W tym celu stań w rogu tej platformy. Następnie to samo zrób z głazem na południu. Droga do skrzyni stoi otworem. Weź z niej Small Key, a potem wróć do schodów, które miałeś po drodze. Po prawej stronie czeka na Ciebie kamień do zamiany, a dalej dzbanki. Stąd skieruj się na południe, aż do miejsca, gdzie droga skręci w lewo. Stąd idź zgodnie z tym, gdzie Cię prowadzi. Zejdź schodami niżej, a następnie zeskocz z podwyższenia. Teraz ponownie w lewo, a w sali z kołkami na podłodze na północ i między misiami po lewej. Na dole zamień się z kamieniem i otwórz kufel. W środku jeszcze jeden Small Key. Wróć do poprzedniej komnaty, skąd skieruj się na południe i w prawo na podwyższenie w prawym górnym rogu. Zamień się miejscami z dzbankami na południu i ponownie udaj się w prawo, aż do miejsca z dziurami w podłodze. Później oczywiście na północ, ominię schody i na rozdrożeniu wybierz prawą odnogę. Teraz na podwyższeniu, by dostać się na lewo. Przejdź do schodów na górę, gdzie idź na północ i zamień się miejscami z jednym z kamieni za wodą. Maszeruj na górę, potem w lewo aż do końca i do drzwi w prawym, górnym rogu. Otwórz je kluczem i przejdź dalej.

Potwieraj wszystkie pozamykane wrota po drodze, a na końcu weź ze skrzyni Boss Key. Teraz zamień się miejscami z kamieniem za murkiem, dalej maszeruj w lewo i na południe do schodów prowadzących niżej. Stąd w prawo i ponownie na dół do kolejnych stopni. Udaj się następnie w lewo, wzdłuż żółtego muru, by ostatecznie zeskoczyć niżej, w pomieszczeniu z telepoportem. Czas się wynurzyć, więc zrób to w lewym, górnym rogu tej sali. Wejdź po schodach i maszeruj zgodnie z tym, jak prowadzi Cię dróżka. Drzwi do bossa otwórz odpowiednim kluczem i rozpocznij walkę.

Boss Plasmarine

Przedmioty: Heart Container, Rolling Sea

To znowu nie będzie ciężka walka. Elektryczny kalmar, to Twój warty przeciwnik, a potrzebny sprzęt na niego to Long Switch. Boss operuje trzema atakami, z których na dwa musisz odpowiedzieć. Pierwszy polega zwyczajnie na szarży na Ciebie - uciekaj mu wówczas w prawo, lub też zamieniaj się z nim miejscami. Drugi, to rzucanie fajerkami w Twoim kierunku. To jest atak, na który czekasz, gdyż właśnie wtedy masz zamienić się z nim miejscem, by owa gorąca kula trafiła Jego, a nie Ciebie. Trzeci zaś atak, to wybuchanie elektrycznością. Najlepiej jest zostawić go w spokoju, zaraz mu przejdzie. Po kilku trafieniach fajerkami, powinien się poddać. Wygrasz wtedy Heart Container, oraz siódmą już Essence Of Time: Rolling Sea.

ZORA VILLAGE/SEA

Przedmioty: Zora Scale, Tokay Eyeball

Kiedy opuścisz już brzuszka Jabu-Jabu, Zor, podaruje Ci w podziękowaniu za Twoje zasługi Zora Scale. Teraz pora przenieść się w czasie. Musisz zatem dojść do Gale Tree, które rośnie sobie na powierzchni, na południu. Użyj przy nim Tune of Ages, a gdy wyłudzisz w przeszłości, wskocz do wody i zanurkuj (B). Popłyni kawałek na południe, następnie w prawo aż do Zora, który będzie stał w przejściu prowadzącym do otoczonego kamieniami miejsca. Porozmawiaj z nim. Kiedy zorientuje się, że masz Zora Scale, przepuści Cię, już bez kwękania. Wynurz się tam i skieruj ścieżką do wody po drugiej stronie.

Ponownie zanurz się w głębinach. W jaskini na północy znajduje się kufel z pierścieniem w środku. Zabierz go i wyjdź na zewnątrz. Kiedy się wynurzysz, zauważ, że niedaleko pływa sobie piracki statek. Czas przeprowadzić mały abordaż! Kiedy znajdziesz się w środku, a wystarczy w tym celu popłynąć na statek, maszeruj w prawo do kapitana. Daj mu Zora Scale, bo biedak zgubił się na See of Storm, a to urządzenie mu pomoże. Kapitan nie pozostanie jednak dłużny, odwdzięczy się bowiem i obdarzy Cię Tokay Eyebalem. Wróć też wysadzić Cię na plażę, a na pożegnanie poradzą byś skierował się na Crescent Island. Wróć więc do miejsca, gdzie stał

ostatnio spotkany Zor i płyn na północ.

LYNNA VILLAGE

Przedmioty: Touching Book, Magic Oar, Sea Ukelele

Gdy dostaniesz się na ląd, skręć w prawo i wejdź do miasta. Skieruj się do domu znajdującego się tuż obok mostu, a w środku opowiedz smutnemu chłopcu dowcip. Rozśmieszysz go, więc dostaniesz w nagrodę Touching Book. Od tej pory usilnie staraj się o spotkanie z Maple, tą czarownicą, która kręci się w różnych miejscach i wpada na Ciebie znieczeka. Z nią właśnie dokonasz kolejnej transakcji. Pamiętaj, że pojawia się zarówno w przeszłości jak i w przyszłości, zatem nie będzie Ci łatwo jej znaleźć. Kiedy jednak tego dokonasz, wymień się z nią na Magic Oar. Z nim właśnie udaj się na południe Lynna Village, do Rafi House, gdzie zagadaj z chłopcem - dostaniesz Sea Ukelele. Następnie wyjdź, by skorzystać z trawty. Przepłyni na niej na południe, potem w prawo i na północ. Na wielkiej wodzie znowu w prawo i na suchy ląd.

CRESCENT ISLAND

Przedmioty: Iron Shield

W lewym, dolnym rogu tej wyspy znajduje się jaskinia, a w niej Tokay z Iron Shield. Jednak wejście do niej otoczone jest kamieniami, więc będziesz musiał zanurkować przed nimi i popłynąć do wejścia pod wodą. Kiedy otrzymasz podarek, wróć na północ do miejsca, gdzie za wodą stoi posąg bez czerwonego oka. Przepłyni do niego i umieść Tokay Eyeball na właściwym miejscu - otworzysz w ten sposób tajemne wejście do jaskini.

W środku dojdź do mumii i pozbadź się ich wszystkich. Kiedy otworzą się drzwi, skorzystaj z nich i przedostań się do następnej komnaty. Na początku udaj się na północ i przestaw dzbanek. Kiedy uruchomisz czerwony wiatraczek, który siedzi opodal, uciekaj w lewo i ukryj się w miejscu, gdzie są drzwi, którymi tu przybyłeś. Jak już to urządził, Cię minie, wróć do góry i maszeruj do nadkruszzonego kamyka. Zbombarduj go i idź dalej przed siebie. Uruchom niebieski czujnik, i prześliznij się za nim, kiedy będzie wracał. Teraz jeszcze dzbanek i przejście do kolejnej komnaty otwarte. Ominię skorupiaka, a salce po prawej uzbroj się w Cane of Somaria.

Twoim celem jest dostać się do schodów przy północnej ścianie, więc przesuń kamyk przed siebie, by badać grunt. Możesz także zrobić to tak: krok przed siebie, za widzialną podłogę, dalej przeskocz nad zielony kamień. Teraz na północ, a kamień poniżej schodów w prawo. Gdy już zejdziesz nimi niżej, przepraw się do drabiny na końcu, po prawej i wejdź po niej wyżej. Potem wynurz się. Na suchym lądzie czekają na Ciebie statuetki, które oczywiście należy przestawić, pchnij więc środkową w lewo tak, by zrównała się z pozostałymi. Otworzy przejście na północ. Tam idź na górę planszy, dalej w lewo i zgodnie ze ścieżką. Za niebieską figurką skręć w prawo (nad Tobą powinno być wejście do jaskini), na południe i na północ. Teraz już tylko w lewo i jesteś w ósmym levelu.



LEVEL 8: ANCIENT TOMB

Przedmioty: Small Key (5), Map, Compass, Power Glove, Slate (4), Gasha Seed (2), Boss Key

Jeżeli twoje serduszka wymagają uzupełnienia, pogrzeb pod dzbankami - znajdziesz tam kilka pszczołek oraz inne przedmioty, które mogą się przydać. Dalej idź przed siebie. W tej ciemnej komnacie najpierw pozbadź się wszystkich duchów, a następnie rozpal nie zapalone pochodnie przy pomocy Seed Schootera. Jak widzisz z tej sali nie ma „oficjalnego” wyjścia, ale nie martw się, jest ono ukryte za statuetką w lewym górnym rogu. Przesuń ją, a potem zbombarduj ścianę po lewej. Przejdź do kolejnej sali, gdzie zbombarduj nadkruszony kamień na dole. Uważaj na niebieskie



lappki, bo inaczej wyeksmitują Cię do początkowej planszy tego poziomu! Później zajmij się głazem jeszcze niżej, oczyścisz w ten sposób drogę do skrzyni, w której czai się Small Key. Weź go i skieruj się w lewo, górny róg tego pomieszczenia. Zbombarduj kamień i maszeruj przy lewej ścianie, aż do drzwi, na których wypróbuj kłuc. Teraz uzbroj się w Long Switch i kamyk w rogu ustaw na jednym z najbliższych guzików. Na drugim przycisku postaw kamień, który stworzysz przy pomocy Cane of Somaria, a na koniec stan na tym po prawej i zapal pochodnię (Seed Shooter z Ember Seeds). W ten sposób książka znajdująca się na podłożu roztopi się i otworzy tajemne przejście. Skorzystaj z niego.

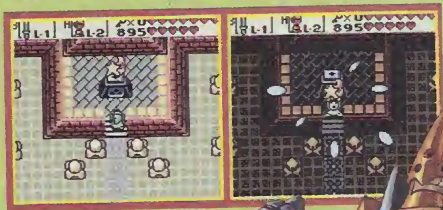
Stąd skieruj się na północ, do obrotowych drzwi - wyrzucają Cię w lewym korytarzu. Tam pozabijaj duchy, a potem udaj się na północ do skrzyni ze Small Key. Kiedy go zabierzesz, wróć do wcześniejszej sali i popchnij niebieski blok, by pojawiły się schody w prawym, górnym rogu. Zejdź nimi na jeszcze niższy poziom. Tam czeka jeszcze jeden kuferek, tym razem z Dungeon Map. Teraz wróć wyżej i ponownie skorzystaj z obrotowych drzwi. Tym razem wyłudzisz w południowym korytarzu, gdzie po prawej są drzwi zamknięte na klucz. Otwórz je i wejdź do jeszcze jednego obrotowego drzwi. W kolejnej komnacie pozbadź się duchów i idź w lewo po schodkach, do kolejnej salki i ponownie schodkami po lewej na dół. Kawałek po czerwonych kafelkach i znów na górę po stopniach, potem do końca w lewo. W południowej ścianie jest przejście, które otworzysz bombą. Zrób tak, a potem się przez nie przepraw.

Uważaj na czujniki i ostrożnie prześliznij się w prawy, górny róg do skrzyni. W środku Small Key. Jeżeli stracisz po drodze kilka serc, możesz iść do dzbanków po lewej - pszczołki o Tobie pamiętają. Jak wszystko tu załatwisz, wróć do poprzedniej salki i skieruj się w prawo, po czerwonych kafelkach i dalej w prawo. Zaraz za pomieszczeniem ze skrzynią, skręć na północ. Na końcu trasy znajduje się przełącznik, w który należy uderzyć mieczem, by zmienić aktywny kolor z niebieskiego na czerwony. Teraz skrzynia w poprzedniej komnacie jest dostępna, a znajdujesz w niej Compass. Następnie udaj się w prawo i na północ - do obrotowych drzwi. Idąc dalej zignoruj schody na górę i skorzystaj z kolejnych obrotowych drzwi. Trasą w lewo maszeruj aż do następnej komnaty, gdzie skieruj się na północ i w prawo. Jeden z kościopłutków połknie klucz, więc pozbadź się go i pochwyć klucz zanim inne go zabiorą, lub zwyczajnie zlikwiduj wszystkie i zgarnij nagrodę. Teraz na południe, nie wchodź jednak do obrotowych drzwi, wejdź za to po schodach i naciśnij guzik w podłodze. Poniżej pojawia się jeszcze jedno schody. Zejdź do obrotowych drzwi, ale drogą, którą tu się dostałeś i skorzystaj z nich od północy. Potem wdrap się po stopniach na podwyższenie i ponownie wkrocz w nie od góry. Teraz wyrzucają Cię w prawym korytarzu. Kawałek dalej pozbadź się wszystkich duchów i maszeruj na południe, znów do obrotowych drzwi. Za nimi skieruj się do drugich takich wrót i znowu w prawo, do sali z zamkniętymi na klucz drzwiami. Na razie zignoruj je i udaj się ponownie w prawo i do drzwi, które skierują Cię w prawy korytarz. Zlikwiduj węże, jednocześnie unikając lasera i otwórz drzwi na południu. To komnata, w której należy przejść po wszystkich kafelkach tylko raz, więc bądź uważny. Robimy to tak:

Kiedy już dostaniesz w nagrodę skrzynię, okaże się, że w środku jest Power Glove, która pozwoli Ci podnosić bardzo ciężkie przedmioty. Hura! Wróć teraz do pomieszczenia z obrotowymi drzwiami i skieruj się na północ, gdzie czekają zamknięte na klucz wrota. Otwórz je, za nimi walka z duchami, a w prawej sali z nietoperkami. W południowej komnacie jest dwóch przeciwników i przełącznik. Kiedy się ich pozbadzisz przełącz aktywny kolor na niebieski, potem stań na czerwonych kafelkach i jeszcze raz zmień kolor, przy pomocy Long Switch oczywiście. Maszeruj teraz po czerwonych blokach na północ. Jak pojawi się między nimi przerwa, zwyczajnie przeskocz na drugą stronę. Na końcu zejdź na niebieskie kafle i idź długo w lewo. Dotrzesz tak do schodów. Skorzystaj z nich, później pozbadź się mumii i udaj się w prawo. Za salką ze słoneczkami czeka Cię walka z Mini-bossem.

M-boss Stalfoss

Przeciwnik to Niebieska Śmierć, nie myśl jednak, że przyszła po Ciebie! To prosty, choć irytujący przeciwnik. Posiada ona trzy ataki: dwa polegają na rzucaniu w Ciebie ognistych kulek, a trzeci, to klasyczna szarża i ciecnie kosą. Pierwszy fajerbol jest okrągły i możesz odbijać go mieczem. Staraj się wówczas w nią wycelować, bo to jedyny sposób, by móc jej coś zrobić. Kiedy powiedzie Ci się ten atak, zamieni się w nietoperza, którego trzeba łać ile wlezie. Wkrótce jednak przeciwnik wróci do starej formy i będziesz musiał powtórzyć tę akcję kilka razy. Drugi fajerbol Smierci ma kształt krzyżyka, i w pobliżu Ciebie będzie się rozpadł na małe, zadające razy kuleczki. Przed nimi oczywiście uciekaj. Tak wygląda cała filozofia na tego bossika. Powodzenia!



Jak już się pozbędziesz Stalfoza,

to zabierz czerwona pszczołkę i skieruj się na południe, a stąd w lewo. Miniesz dwa pomieszczenia z duszkami, możesz zgłodzić jeśli masz chęć, w trzecim zaś napotkasz niebieskich ludków z mieczami. Proponuję omijać ich z daleka, bo zawsze straci się na nich kilka cennych serduszek. W każdym razie w tej komnacie, z lewej strony za barierkami jest diamentek, z którym zamień się miejscami przy pomocy Long Switcha. Wejdź po schodach na górę, a następnie zakręć w lewo, gdzie ponownie zamień się miejscami, tylko tym razem z dzbankiem poniżej. Teraz korytarzem na północ, aż znajdziesz się w sali ze ścieżką wśród niebieskich bloków. Udać się nią do skrzyni, po drodze unikając oczywiście peltających wiatraczków. W kufrze jest Small Key. Od niego udaj się w prawo, do następnej skrzyni, w środku której znajduje się Slate. Dalej maszeruj schodami na południe i zeskocz z podwyższenia.

Kieruj się w prawo do komnaty mini-bossa, następnie na południe, w lewo i znowu na południe. Tu znajdziesz Slate umieścić na jednej z czterech półek (wystarczy podejść do dowolnie wybranej, a samo się tam połozą), a potem maszeruj w lewo. Weź pozbądź się w pierwszej kolejności, później zaś żółtej kaczki. Gdy dojdiesz do zablokowanych drzwi, otwórz je kluczem i idź dalej w lewo i na południe. Znajdziesz tam przełącznik, uzbój się więc w Power Gloves i pociągnij go do samego końca. Gdy to zrobisz, pędź w prawo, dolny róg, gdzie za drzwiami jest skrzynia z jeszcze jednym Slatem. Zabierz go i wdrap się na schody po prawej. Stąd na północ, zeskocz z podwyższenia i maszeruj przed siebie. Za kolejnymi schodami, po lewej jest kamień, z którym zamień się miejscami, a znajdującymi się tam stopniami wejdź na wyższy poziom. Kamień, który będzie blokował Ci zejście, przesuń na prawo, a niżej pozbądź się przeciwników. Uzbrojony w Power Gloves złap Niebieską statuetkę i przetransportuj ją w inne miejsce. Teraz możesz spokojnie zejść do kufra - czeka tam Gasha Seed. Wróć z powrotem schodami na niższy poziom i zeskocz z podwyższenia. Kieruj się na południe, przy przełączniku w lewo i znowu na południe. Pociągnij znajdującą się tu drugą dźwignię i biegnij do salki, gdzie znalazłeś drugi Slate. Za schodami w rogu, skręć w prawo i zeskocz niżej. Pozbądź się przeciwników, a następnie złap lewą, dolną statuetkę i przemieść ją - odkryjesz tak tajemne przejście na niższy poziom. Przepchnij niebieski, niższy blok przed siebie, a ten wyżej do góry. Możesz teraz zamienić się miejscami z kamyczkiem na sąsiedniej platformie i zabrać Boss Key z kufra.

Wróć do schodów (ale nie korzystaj z nich) i kieruj się w prawo do kolejnych stopni, za którymi kolorowa kostka pchnij na dół i w lewo tak, by zmieniła światło szlabanika na niebieskie. Przeskocz przez dziurę w podłodze i przejeżdżaj wagonikiem do kolejnej komnaty. Tam uważaj na czerwone kwadraty, które rzuca się na Ciebie. Broń się mieczem, a wszystko będzie dobrze. Jak skończą weź ze skrzynki na północy Gasha Seed, a potem skieruj się na południe. Ostrożnie przepław się przez ścieżkę z wiatraczkami i czujnikami się ściana po prawej i będziesz mógł tam pójść. Niebieska, błyszcząca podłoga znaczy tyle, że będziesz się ślizgać przy każdym ruchu, więc uważaj, zwłaszcza, że czeka tam na Ciebie przeciwnik z bronią o dalekim zasięgu. Musisz go pokonać, by móc iść dalej. Jak już to zrobisz, drzwi na północy otworzą się, a za nimi znajdziesz kolejny Slate. Weź go i przejeżdżaj kolejką, w sali z latającymi

kwadratami skorzystaj z następnego wagonika. Kiedy skończysz trasę, idź na północ - ta komnata znowu ma lodową podłogę. Tym razem uzbój się w Seed Shootera z Ember Seedsami i podpal torciki, oczywiście zacząć szaleć po całej sali, więc lawiruj między nimi tak, by nie wpadały na Ciebie za często. Kiedy znikną wszystkie, otworzą się drzwi do nowego pomieszczenia, gdzie zejść schodami niżej, do podwodnego świata.



Płyn w prawo, dalej pozbądź się małych kalamarzy (Long Switch) i na północ. Twoim zadaniem jest teraz przepłynąć na dół, omijając ciemne pasy wody. Na planszy niżej skieruj się w prawo na suchy ląd i skorzystaj ze schodów. Tu z kolei zanurkuj na samo dno, następnie w prawo i do góry, skąd zabierz ostatniego Slate'a. Potem wróć schodami do wody i wypłyn na górę, przy lewej ścianie.

Nadejmi guzik przy schodach, a pojawią się stopnie na dół. Stąd udaj się w lewo i na południe do salki, gdzie znajdują się podesty na Slate'y. Kiedy wszystkie znajdą się na miejscach, księża na podwyższeniu rozstąpi się i otworzy przejście na niższy poziom. Stamtąd udaj się w lewo i zlikwiduj szary krzak blokujący dobiecie do nadkruszzonej skały. Zbombarduj ją a następnie strzel z Seed Shootera w nie zapalony znicz, by pojawiła się podłoga. Teraz jeszcze przesuń statuetkę i walczyć z bossem...

Boss Ramrock

Przedmioty: Heart Container, Falling Star

Walka będzie kilku etapowa, więc czeka Cię długa zabawa z tym przeciwnikiem. Wszystko jednak da się zrobić, bądź tylko uważny.

Pierwszy etap: Śrubka będzie w Ciebie rzucał swymi łapami, a Ty jedynie odbijaj je mieczem. Zabawa nie jest trudna, ale sztuka polega na tym, by uderzyć je tak, aby trafiły właściciela. Po trzech razach, przeciwnik zmieni się - zaczyna się etap drugi.

Drugi etap: tym razem przeciwnik wygląda dużo groźniej... i urosł mu dłoń. Nic dziwnego, gdyż tym razem będzie próbował Cię nimi zmiażdżyć! Musisz zatem przed nim uciekać, ale w miarę możliwości, zanim zamknie łapska, rzucaj w nie bomby. Zwróć uwagę, że na chwilę przed kłasnieniem, zastępa w bezruchu. To jest właśnie odpowiednia chwila na rzut. Jeśli skończą Ci się bomby, posperaj w krzaczku w rogu. To bardzo spokojne starcie.

Trzeci etap: Teraz niestety czeka Cię wreszcie poważna walka. Śrubka tym razem będzie Cię atakował. Przygotował w tym celu ognistą kulę i laser, który pełźnie przez całą szerokość sali. Unikaj obydwu! Twoim zadaniem natomiast jest trafić go z Seed Shootera. Oczywiście trudność polega na tym, że będzie się zasłaniał i nie dasz rady zrobić tego twarzą w twarz. Polecam podobny sposób polegający na strzelaniu w ścianę pod odpowiednim kątem. Zabawa polega na tym, by trafić go w plecy. Po trzech, czterech razach ponownie się zmieni.

Czwarty etap: Brr... te ogromne kule na łańcuchach nie wyglądają przyjaźnie, prawda? No cóż, pociesz się, że to ostatni etap. Śrubka tym razem będzie w Ciebie rzucał tymi właśnie kulkami, a Twoim zadaniem jest ich unikać. W tym samym czasie, gdy wypuści jedną w Twoją stronę, pędź do tej drugiej galki i schwyj ją przy pomocy Power Gloves. Jeśli powiedzie Ci się ten atak, pociągnij ją na sam dół i puść - powinna wałnąć wroga w ryjek. Powtórz to kilka razy i masz go z głowy! Gratulacje, właśnie zdobyłeś ósmą Essences of Time!!!! To Falling Star!

LYNNA VILLAGE

Przedmioty: Ring, Huge Maku Seed, Gasha Seed, Broken Sword, Noble Sword

Najwyższa pora udać się do Czarnej Wierzy. W tym celu użyj Gale Seeds i przeniesi się do South Shore, a przy drzewie zagraj jeszcze na Tune of Ages, by przeniesi się w czasie do teraźniejszości. Udać się na północ, po drodze możesz zejść do domku z pierścieniem nad wejściem, a otrzymasz Ring. Dalej kieruj się na Maku Road, na spotkanie z Maku. Tylko Ty możesz powstrzymać Verana, więc otrzymasz od niego Huge Maku Seed, potem Maku wyśle Cię do Black Tower. Udać się zatem na południe, a gdy znajdziesz się na zewnątrz,



wyrusz jeszcze do Yoll Graveyard, by w sklepie Syrup kupić Magic Potion (mały domek za wodą). Będzie Cię to kosztować 300 rupees, ale z pewnością później się przyda. Następnie wróć do wioski Lynna i zagraj na Tune of Ages. Będąc już w przeszłości ponownie opuść tę miejscowość i idź na północ, a potem przeskocz przez dziurę po prawej. Stąd już tylko na południe, przez kolejne dziury i do jaskini. W środku spotkasz starego Zora, któremu daj Sea Ukelele. Sprawisz mu wielką radość i w podziękowaniu otrzymasz Broken Sword. Musisz zabrać go do Patha, który mieszka w jaskini za Restoration Wall (na południe od Symmetry City), by był z niego jakiś użytek. Ale kiedy zagrasz w jego grę i uda Ci się wygrać, dostaniesz Noble Sword, czyli lepszą wersję Wooden Sword! Wówczas wróć do Lynna Village, gdzie udaj się w lewą jej część, za wodę. Wejdź po schodach na górę i odwiedź znajdujący się tam dom. Jeśli zagadasz do właściciela tego przybytku, to dostaniesz Gasha Seed. Stąd na południe, do kamiennego muru. Spotkasz tam Ralpa, który idzie pokonać Verana, a tym samym i Królową Ambi. Ale i Ty wyruszasz na spotkanie z dziewczynami, więc kieruj się za nim, do bramy wierzy. Wkrótce pojawią się Nayru wraz z Impą i błagać Cię będą o powstrzymanie Ralpa. Nie chcą pozwolić, by poświęcił się dla dobra ludzkości. Cóż, pozostaje tylko iść tam za niego. Do wejścia do Black Tower poprowadzi Cię ścieżka.

BLACK TOWER

Gdy znajdziesz się w środku, skręć w prawo i idź do kolejnych pomieszczeń, gdzie oczywiście pozbywaj się natrętnych przeciwników. Kiedy dotrzesz do schodów, wejdź po nich na górę. Czekają tu na Ciebie dwa uzbrojeni zieloni kapturkowie, więc bądź ostrożny. Zlikwiduj ich i rusz na północ, gdzie unikaj lasera, a następnie maszeruj w prawo. Dalej przechodź przez salki z mumią, żółtymi oponkami i innymi stworami, aż do kolejnych stopni, z których skorzystaj. Dalsza trasa podobna do pozostałych - nie da się zgubić, gdyż jest tylko jedna droga. Na koniec dojdiesz do miejsca, w którym Twój bohater wyjmie Maku Seed i z trzech tuneli, zrobi się tylko jeden. Ten jest przeznaczony dla Ciebie, więc wejdź tam.

BLACK TOWER TURRET

Jesteś w nowym miejscu, więc wypada mieć pełne serduszka, do dalszego zwiedzania. Dzban przy wejściu kryje czerwone pszczołki, które z pewnością pomogą Ci w ich napaleniu, jeśli masz taką potrzebę oczywiście. Na początek udaj się do schodów po lewej, potem zejść niżej tymi, które są w pobliżu. Rób tak, aż znajdziesz się w lewym, górnym rogu planszy. Tu zejść stopniami, które będziesz miał po prawej, a następnie udaj się do tych na końcu ścieżki. Stąd zejść niżej, do schodów po lewej, by już po chwili przespacerować się do tych znajdujących się na górze. Droga do nowej planszy prawie za nami, jeszcze tylko jedno stopnie i gotowe. Komnata, w której właśnie jesteś ma pełno schodów, to na pewno dlatego, że przed chwilą prawie ich nie było... Tak czy siak, cała zabawa polega tu na tym, by dostać się do dolnego rzędu schodów i skorzystać z drugich od prawej. Oczywiście utrudnieniem są płomienie, które na początku Cię otacza, a następnie pomazserują w swoją stronę. Unikaj ich i rób swoje. Po przejściu do nowej komnaty powiniemy spod dzbanów różne niespodzianki i udać się na północ. Teraz dwa razy na południe, w prawo i na północ. Po lewej stronie czekają wrota, przez które dostaniesz się do Verana.

Megaboss Veran

Nie będziesz pierwszym, który pragnie zmierzyć się z Veranem, bo oto przed Twoimi oczami walkę z nim stoczy Ralp. Będzie próbował swych sił, jednak okaże się zbyt słaby. Spokojnie, on przeżyje, jednak w zamian Ty musisz wyruszyć do boju. Powodzenia! Veran czeka na Ciebie w następnej komnacie. Pamiętaj jednak, by odwiedzić ją z pełnymi serduszkami!!!

Pierwszy etap: Właściwie ta walka będzie niezwykle podobna do poprzednich, jakie z nią stoczyłeś. Uzbój się w Mystery Seeds (w Seed Shooterze) oraz miecz. Musisz na początek uśpić Queen Ambi, w tym celu strzelasz nasionami, a następnie szybkością wyciągnąć z niej Verana (Long Switch). Kiedy to zrobisz, wleć jej mieczem. Powtórz wszystko kilka razy, a skończysz tę część spotkania. W między czasie uważaj na pajęczki, które sprowadzą oraz fajerbole.

Drugi etap: To będzie ciężkie starcie, ale nie trać nadziei! Veran będzie występować tu pod postacią zielonej wróżki, ale niestety

dobierzcie sobie także czterech pomocników. Podobni do Ciebie? To jednak nie przyjaciele i to ich właśnie w pierwszej kolejności należy się pozbyć. Przy okazji za każdego dostaniesz serduszkę! Kiedy już ich zniszczysz, poświęć się całkowicie ganianiu czarodziejki i atakowaniu jej mieczem. Proponuję uzbierać się w Pegasus Seeds - będzie Ci łatwiej ją złapać. I tym razem Veran nie jest bezbronna. Ma trzy ataki: pierwszy to zwyczajne wlatywanie na Ciebie, drugi to sporadyczne niebieskie fajerboły, oraz trzeci - czerwone ogniowe kulki, których zwykle jest cała masa. Trochę się namęczysz, bo będzie trzeba zaciąć ją naprawdę sporo razy, by dostać się do kolejnego etapu. Jeśli jednak zrobisz jak mówimy, na pewno ją pokonasz i będziesz mieć ją z głowy!

Trzeci etap: To już koniec walki! Wszystko uratowane! I można iść do domu. Żartuje, to było by za piękne... okaże się jednak, że czeka Cię jeszcze sporo roboty. Tym razem czarodziejka nie idzie się na Ciebie wścieknie i wymyśli niezwykle ciekawe formy, w które się wcieli. Oto one (będą występować w różnej kolejności):

Żółw: fioletowy żółw, to Ona, a jej jedyny atak, to skakanie na Ciebie. Musisz zatem uciekać, gdy się na to zdecyduje, a kiedy tylko wyłduje zjawiana - pacnąć ją w głowę. Pomocne mogą się okazać Pegasus Seeds.

Pająk: brrr... ten owłosiony stworek może być pokonany jedynie przez rzucenie weń bomb. Wówczas to staje się nieodporny na ciosy Twojego dzielnego miecza. Nie będzie to oczywiście banalne zadanie, bo zwierzę jest krnąbrny i od bomb będzie się trzymał z daleka, musisz więc być cierpliwy oraz wyczuć odpowiedni moment do rzutu. Kiedy już trafisz, lej go ile wlezie. Bądź jednak ostrożny, bowiem jak na pajaka przystało pluje siecią.

Pszczółka: jest całkiem słodka, ale nieźle żądli! Będzie latać po pomieszczeniu i od czasu do czasu wlatywać na Ciebie. Kiedy jednak wyleci poza salę, uważaj, bo pojawi się szybko i wysię przeciw Tobie kilka żadeł. Zaś jak jej się to znudzi, to wyrzuca nawet kilka swoich miniatuerek. Zabawa gwarantowana.

Kiedy pozbędziesz się zwierzątek kilka razy, wszystko powinno się skończyć. Nie nagle oczywiście, najpierw czeka Cię piękne zakończenie, choć nie do końca takie pozytywne...

Gratulacje! Właśnie przeszedłeś Zelda - Oracle of Ages!!!

Jeśli poczekasz do końca literki pojawi się hasło, lecz niestety użytku z niego nie ma póki nie zaopatrzysz się w Oracle of Seasons. Wówczas można połączyć te dwie gry przy jego pomocy i pozmienić niektóre elementy Oracle of Seasons. Z pewnością warto!

PRZEDMIOTY

BOMBS - służą do wysadzania przywalonych kamieniami wejść, do niszczenia przeciwników itp. Pamiętaj, żeby mieć ich w pod dostatkiem, gdyż są niezbędne do przejścia podziemi. Znajdziesz je pod kamieniami, lecz możesz również kupić je w sklepie;

BOMB FLOWER - proszek, który wysadza skały. Pomoże uratować Eldera. Otrzymasz go po zwycięskiej walce z Moblinem w Rolling Ridge Base;

BOSS KEY - klucz otwierający pomieszczenia, w których czeka boss. Znajdziesz go w podziemiach, zazwyczaj w okolicy tej komnaty;

BOOMERANG - broń, która rzucona w przeciwników, na chwilę ich zatrzymuje. Zawsze wraca do właściciela;

BROTHER EMBLEM - to odznaczenie, dzięki któremu będziesz mógł swobodnie poruszać się po królestwie Goronów. Otrzymasz je jako nagrodę w mini grze w Goron Dance Hall;

CANE OF SOMARIA - to magiczna laska, która tworzy kamień. Często będzie Ci potrzebna do tworzenia dodatkowych stopni, czy stawiania na przyciski;

COMPASS - używany tylko w połączeniu z Dungeon Map służy do lokalizacji skrzyń ze skarbami oraz komnaty z bossem;

CROWN KEY - klucz otwierający podziemia piątego poziomu. Dostaniesz go w Rolling Ridge Base, jeśli przyniesiesz Goronom Bomb Flower;

DUNGEON MAP - mapa obrazująca wszystkie dostępne pomieszczenia w podziemiu;

EMBER SEEDS - ogniste owoce, które zapalają pochodnie, spalają karłowate drzewa itp. Używaj ich do wszystkiego, gdzie wymagany jest ogień;

GALE SEEDS - owoce te pozwolą Ci na szybkie przeniesienie się do wybranego na mapie miejsca. Użyj je, następnie wskaż cel wędrówki i zatwierdź go, by tam się znaleźć;

GASHA NUT - owoce Gasha Seed;

GASHA SEED - nasiono, które należy zasadzić w specjalnym miejscu, czyli soft soil, a owoce, które wyda w przyszłości będą miały w sobie ukryty przedmiot - niespodziankę;

GRAVEYARD KEY - klucz do bramy w Yoll Graveyard, za którą znajduje się Syrup's Shop oraz podziemia;

HARP OF AGES - harfa, która budzi uśpione portale czasu i pozwala przenieść w czasie;

HEART PIECE - jedna czwarta serca. Cztery takie części dodają jeszcze jedno, dodatkowe serduszek;

HEART CONTAINER - jedno wielkie serce, które otrzymujesz po walce z bossem danego poziomu. Wypełnia ono wszystkie puste serduszka i dodaje jedno extra;

HEARTS - czyli czerwone serduszka, które znajdziesz najczęściej pod kamieniami. Uzupełniają Twoje zdrowie. Jedno takie serce, nappełnia jedno utracone przez Ciebie;

HUGE MAKU SEED - owoc, który otrzymasz od Maku Tree. To święty owoc oczyszczający świat ze zła. Otwiera drogę do Veran;

IRON SHIELD IL-21 - ulepszony Shield. Od poprzedniczki jest dużo większa;

ISLAND CHART - zaufana mapa żeglarzy. Dzięki niej będziesz mógł wyprawić się na szerokie wody;

LIBRARY KEY - klucz otwierający bibliotekę w Zora Village.

LONG SWITCH IL-21 - ulepszony Switch Hook. Różni się od poprzednika dużo dłuższym zasięgiem;

MERMAID KEY - klucz otwierający podziemia szóstego poziomu w przeszłości. Znajdziesz go w Rolling Ridge, ale dostaniesz tylko wtedy, gdy przejdziesz mini grę w Goron Dance Hall;

MERMAID SUIT - to wdzianko, które znajdziesz w skrzyni w szóstym poziomie w teraźniejszości. Pozwoli Ci ono na znacznie szybsze pływanie, oraz na nurkowanie w ciemnych głębinach;

MOOSH'S FLUTE - flet, dzięki któremu przywołasz Moosh - niebieskiego, skrzydlatego miśka;

MYSTERY SEEDS - owoce, które wykorzystaj do zbierania informacji od niebieskich sów. Użyj jednego na niej, a powiadomi Cię o ważnych rzeczach, pomocnych w grze;

NOBLE SWORD IL-21 - ulepszenie Wooden Sword, dwa razy od niego silniejszy. Dostaniesz go, jeśli uda Ci się dokonać wszystkich transakcji wymiennych podczas gry;

OLD MERMAID KEY - klucz otwierający podziemia szóstego poziomu w teraźniejszości. Znajdziesz go w Rolling Ridge, ale dostaniesz tylko wtedy, gdy przejdziesz mini grę Gorona polegającą na unikaniu rzuconych przez niego bomb;

PEGASUS SEEDS - owoce, które dodają prędkości. Przydatne, jeśli chcesz przedostać się gdzieś szybko, lub kogoś złapać;

POWER BRANCELET IL-11 - pomaga podnosić bardzo ciężkie przedmioty. Przytrzymaj kierunek oraz A lub B, zależnie od tego, pod którym jest guzikiem,

POWER GLOVES IL-21 - ulepszona Power Brancelet. Dzięki niej można podnosić bardzo ciężkie przedmioty, których poprzedniczka nie uniosła;

RED FAIRY - pszczołka, która uzupełnia poziom Twoich serduszek. Znajdziesz ją pod kamieniami, lub w jaskiniach;

RING - pierścionek. Znajdziesz je w skrzyniach znajdujących się w podziemiach. By dowiedzieć się w czym są pomocne, należy udać się do Vasu w Lynna City i wycenić je;

RING BOX - koszyk służący do trzymania pierścieni;

ROC'S FEATHER - używając go czujesz się lekki jak piórko, umożliwia Ci to skakanie;

RUPEES - waluta krainy, w której jesteś. Możesz za nią kupować w sklepie różne przedmioty. Możesz zdobyć ją pod kamieniami, dzbankami, po pokonaniu przeciwnika lub w mini grach. Mają różne kolory i kształty, zależnie od wartości;

SEED SACHEL - koszyk służący do noszenia owoców;

SEED SHOOTER - narzędzie służące do strzelania owocami. Pomocne przy zapalaniu pochodni, uspianiu osób opętanych przez Veran, a także do walki z przeciwnikami.

SHOVEL - łopata. Pozwala kopać lub rozbijać lżejsze bloki skalne. Użycie: A lub B

SMALL KEY - mały klucz do zwykłych drzwi

SWITCH HOOK IL-11 - narzędzie służące do zamieniania się miejscami z kamieniami, dzbankami. Pomocne do pokonywania przepaści;

TUNE OF AGES - pieśń, którą jeśli zagrasz na Harp Of Ages, przeniesie Cię w czasie, zależnie od tego w jakim się obecnie znajdujesz. Nie wymaga teleportu;

TUNE OF CURRENTS - pieśń, którą jeśli zagrasz na Harp Of Ages, przeniesie Cię do przyszłości. Musisz jednak korzystać do tego z teleportu;

TUNE OF ECHOES - pieśń, którą jeśli zagrasz na Harp Of Ages, przeniesie Cię do przeszłości. Musisz jednak korzystać do tego z teleportu;

WOODEN SHIELD IL-11 - tarcza, którą wykorzystuje się do obrony przed ciosami przeciwników;

WOODEN SWORD IL-21 - miecz służący do walki i do ścinania wyższej trawy. Podstawowa broń;

ZORA'S FLIPPERS - pozwoli Ci pływać w wodzie.





Oto opis do Harry'ego Potter'a na GB Advance. Zaznaczamy, że jest to suchy opis, w którym zawarłem rozwiązanie gry po najkrótszej linii. Jednak świat gry jest o wiele większy (i ciekawy), więc zapraszamy do szczegółowego zwiedzenia każdego zakątka.

Harry Potter and the Philosopher's Stone

GAMEBOY ADVANCE



Schody

Podczas krótkiej rozmowy Ron powie Ci, że zaraz rozpocznie się lekcja, na której powinienes być. Wejdź na schody. U Ignoruj go i idź dalej przed siebie. Przejdź przez drzwi, a znajdziesz się...



Piętro drugie

Spotkasz tu Peeves'a. Przejdź przez całe pomieszczenie, wejdź na schody i przejdź przez drzwi, które prowadzą na...



Piętro trzecie

Zaraz na początku spotkasz Ron'na. Biegnij za nim do klasy.



Nauka magii

W środku poznasz profesora Quirrell'a, który nauczy Cię pierwszego czaru: Flipendo jinx. Aby go opanować musisz powtarzać ruchy profesora. Wystarczy jak dokonasz tego jeden raz, ale jeśli pokusisz się o powtórzenie tego, to dostaniesz dodatkowe punkty. Teraz naciskając B będziesz mógł wywołać te zaklęcie.

Po lekcji przejdź do następnego pokoju, gdzie zmierzysz się z zadaniem zdobycia sześciu gwiazdek. Przejdź w lewo, a zobaczysz przycisk w kształcie tarczy. Strzel w niego z Flipendo - to spowoduje przesunięcie mostu, po którym za chwilę przejdziesz. Wróć i korzystając z Flipendo, przesunij beczkę. Przejdź w lewo i zbierz pierwszą gwiazdkę. Przejdź po mostku, a dotrzesz do pomieszczenia z dwoma przeciwnikami. Znokautuj ich używając Flipendo. W ten sposób otworzysz drzwi prowadzące dalej. Zgarnij gwiazdkę i przejdź przez nie. W korytarzu znajdziesz trzecią gwiazdkę - weź ją i idź dalej. Zobaczysz przepaść i kamienny blok. Strzel w niego z Flipendo, a utworzysz sobie dalszą drogę. Wykończ trolla i zgarnij fasolkę, która regeneruje Twoje siły. Ustaw się nad drugim kamiennym blokiem i przesunij go (oczywiście korzystając z Flipendo), a będziesz mógł przejść dalej. Skieruj się w prawo i przesunij kolejny blok. Przejdź po nim i przesunij następny. Strzel w ten, do którego nie możesz się dostać i wracaj tam, gdzie przed chwilą przesunąłeś drugi blok. Przesunij ten pod Tobą i przejdź po nim. Znajdziesz się na małej wysepce. Wydostaniesz się z niej przechodząc po bloku, do którego wcześniej nie mogłeś się dostać. Idź dalej. Zobaczysz szafkę - przeszukaj ją, a znajdziesz fasolkę. Rób tak za każdym razem, jak zobaczysz taką szafkę. Przejdź dalej; przy okazji weź gwiazdkę. W kolejnym pomieszczeniu zobaczysz dwóch przeciwników - załatw ich i zgarnij gwiazdkę (otworzą się drzwi). Czałem przewróć dwa wiadra, aby zdobyć fasolki i idź do wyjścia. Po rozmowie z profesorem wyjdź z klasy.



Lekcja sporządzania mikstur

Na korytarzu spotkasz Hermionę. Idź za nią, a zaprowadzi Cię na kolejną lekcję. Po drodze spotkasz Peeves'a. Zignoruj go i idź dalej. Zejdź po

schodach. Na niższym piętrze idź przed siebie i zejdź po schodach. Znowu zobaczysz swoją koleżankę - biegnij za nią do jaskiń. W klasie Snape rozkaże Ci znaleźć sześć szklanych probówek. Wejdź do piwnicy i zwróć uwagę na trzy beczki po lewej. Rozwal je. W jednej z nich znajdziesz probówkę. Przejdź dalej i skręć w prawo. Strzel w przełącznik w kształcie tarczy, aby przesunąć most. Wejdź na przełącznik na ziemi (ponieważ będziesz musiał tu wrócić nazwijmy sobie to miejsce Trzema Bramami) i przejdź przez otwarte drzwi. Przejdź po mostku i wejdź na kolejny przycisk na podłodze. Otworzą się cele i wyskoczą trzy trolle. Załatw je (najlepiej schowaj się w jednej z cel i atakuj stamtąd) i przejdź po przesuniętym mostku. Złap drugą probówkę i skorzystaj z szafki, aby zregenerować swoje siły (fasolka). Stań na przycisku na podłodze i wracaj do Trzech Bram. Aha, most będzie przesunięty, więc zrzuć blok po jego prawej stronie i przejdź po nim. Przejdź przez bramę po prawej. Zobaczysz trzy beczki i trzy przyciski. Korzystając z Flipendo przesunij te beczki tak, aby znalazły się na wszystkich przyciskach - to otworzy zamknięte drzwi. Rozwal dwie stojące nieopodal beczki, aby znaleźć probówkę. Przejdź przez zamknięte drzwi i złap czwartą probówkę. Stań na przycisku i wróć do Trzech Bram. Przejdź przez ostatnią z nich (tą na dole) i przesunij jeden z kamiennych bloków. Przejdź po nim i rozwal wszystkie beczki. W jednej z nich będzie probówka, więc weź ją i strzel w tarczę. Otworzy się przejście prowadzące dalej. Przejdź przez nie, a zobaczysz beczkę. Strzelaj w nią z Flipendo, aby znokautować wszystkie trolle. Na końcu znajdziesz ostatnią probówkę. Snape rozkaże Ci wrócić do klasy, więc idź całą drogę z powrotem tam, gdzie zacząłeś zbierać probówki. Kiedy znajdziesz się w klasie, Snape da uczniom nowe zadanie - znaleźć produkty do stworzenia Wiggensweld Potion, czyli Dittany, Moly, Flobberworm Mucus i Wiggentree Bark.



Las

Wyjdź z klasy. W holu biegnij za Ron'em, aby wyjść na zewnątrz. Tam również biegnij za nim, aż dotrzesz do lasu. Wyżej znajdziesz ostrzeżenie przed trującymi grzybami. Nie wchodź na nie, ponieważ stracisz energię. Przejdź w lewo i rozwal trolla. Zobaczysz krzaki, które blokują przejście. Aby je usunąć musisz cztery razy strzelić w nie z Flipendo. Ale staraj się unikać kolców, które przy tym wystrzelują. W ten sposób dotrzesz do kolejnej lokacji. Tu rozwal trolla i przejdź wyżej. Widzisz tą płamę na środku? Nie wchodź na nią, bo będziesz musiał zaczynać od początku. Podejdź do charakterystycznych krzaków, które znajdują się wyżej i przeszukaj je, aby znaleźć fasolki. Idź dalej. Zobaczysz kolejne krzaki, więc usuń je. Rozwal trolla i podejdź do małego bajorka. Przesunij belkę na jego drugiej stronie i wróć do miejsca, gdzie przed chwilą usunąłeś krzaki. Po prawej jest podobna beka. Przesunij ją tak, abyś mógł przejść dalej. Rozwal dwa trolle i skręć w lewo. Tu wyeliminuj jeszcze jednego przeciwnika i usuń krzaki. W ten sposób dotrzesz do chaty Hagrid'a. Wejdź do środka i pogadaj z nim. Powie Ci, że ma Dittany w ogrodzie za domem.



Dittany

Skieruj się w lewo. Zobaczysz małą wysepkę, a na niej białą roślinkę. Uderz w nią z Flipendo tak, aby przesunęła się na przycisk. To uruchomi platformę. Wejdź na nią, a dostaniesz się na drugą stronę. Przejdź dalej, załatw trolla i zejdź na dół. Po drugiej stronie zobaczysz kolejną białą roślinkę - strzel w nią i przejdź dalej. Roślina zatrzyma się na jednym z trzech przełączników. Aby dostać się do Dittany musisz jeszcze wduśić dwa przełączniki. Oto sposób jak tego dokonać. Strzel w drugą białą roślinkę. Zajdź z góry i przesunij ją tak, aby stoczyła się na dół. Przesunij ją teraz w prawo, a potem w dół. Usuń krzak z prawej i wejdź za niego. Przesunij roślinkę w

lewo. Przesuń ją w dół i w lewo. Teraz w górę i dalej z lewo. Znowu w górę. Zobacysz, że roślina zatrzymała się na skalnym bloku. Zajdź go od lewej i przesun w prawo. Teraz już tylko przesun go w górę na przycisk. W ten sposób uruchomisz drugą platformę. Został już tylko jeden przycisk. Przejdź w dół i lewo. Wduś przycisk, który uruchomi kolejną platformę. Wejdź na nią i przejdź na drugą stronę. Złatw przeciwnika i skieruj się w dół. Zobacysz trzy trolle - je również wyeliminuj. W końcu zobaczysz białą roślinę - strzel w nią z miejsca, w którym stoisz. Wracaj i skreć w prawo. Wykoś krzak i jeżdź w dół. Złatw dwa trolle i wykoś dwa krzaki. Przejdź za ten po prawej, zgarnij fasolki i przesun blok. Wróć i przesun roślinę w prawo. Potem w górę, lewo i znowu w górę, lewo, i jeszcze raz w górę. W ten sposób ustawisz roślinę na ostatnim przełączniku. Teraz uważnie przejdź po wszystkich ruchomych platformach. Zgarnij fasolki i Dittany (wygląda jak grzyby). Wróć na początek ogrodu. Po rozmowie z Hagrid'em wyjdź z lasu. Spotkasz Ron'a. Skieruj się w prawo i idź przed siebie, aż dotrzesz na lekcję latania.



Lekcja latania

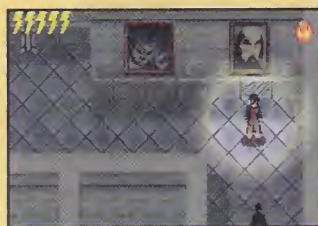
Musisz gonić Malfoya. Wduś A, aby lecieć szybciej. Będziesz przelatował przez pierścienie, które naładują Twój bar. Kiedy będzie naładowany do końca, pojawi się Inny bar. W odpowiednim momencie nacisnij A lub B, aby złapać skradzioną rzecz.



Sekretnie przejście

Wracaj do zamku. Po drodze spotkasz Ron'a - idź za nim. Wdrap się na czwarte piętro, a znowu zobaczysz Ron'a. Zaprowadzi Cię do sekretnej przejścia za szafką. Podejdź do niej, przesun ją i wejdź do środka. Znajdziesz się na schodach, dzięki którym szybko dostaniesz się na siódme piętro. Tam spotkasz Hermionę. Idź za nią do waszego pokoju, który kryje się za obrazem grubszej pani. W środku poproś przyjaciółkę, aby nauczyła Cię nowego czaru. Tak jak za

pierwszym razem powtarzaj ruchy mistrza, aby nauczyć się Alohomora! Po skończonej nauce, przyjdzie Ron i przypomni o pojedynku z Malfoy'em. Wyjdź z pokoju. Okaże się, że już zapadła noc.



Pojedynek

Skieruj się na trzecie piętro. Aby otwierać zamknięte drzwi (lub lustra) korzystaj z nowopoznanego zaklęcia. Unikaj chodzących tu i ówdzie nauczycieli (niektórzy są trudni do zauważenia) i patrz, którzy chodzą. Korzystaj z tego, w którą stronę patrzą nauczyciele - możesz szybko przebiec za ich plecami. Kryj się w różnych zakamarkach. Aha i często używaj mapy - przydaje się. Na piątym piętrze będziesz musiał dostać się do pomieszczenia w lewym górnym rogu mapy. Tu po prawej jest tarcza, w którą musisz strzelić, aby przesunąć mostek na środku mapy. Na czwartym piętrze będziesz musiał uderzyć w pomnik z Flipendo, aby przesunął się na przycisk i otworzył drzwi dalej. Na trzecim piętrze skieruj się w lewo. Aby dostać się do pokoju rozbij beczkę. Wejdź do środka. Tam zobaczysz Fluffa (pieska), ale nie przejmuj się i idź dalej. Otwórz drzwi i wejdź do środka.



Ucieczka

Nastąpi scenka, po której szybko biegnij w górę pokoju. „Otwórz” lustro i przejdź do następnego pokoju. Skieruj się w lewy górny róg, a tam rozbij beczkę i strzel w tarczę. Wróć do drzwi i wejdź na ruchomą platformę, która zabierze Cię na drugą stronę. Tu skieruj się w prawo, aż do przełącznika. Naciśnij go i szybko się schowaj, ponieważ pojawi się Snape. Kiedy odejdzie, idź za nim. Kiedy zacznie się wracać, schowaj się we wnękę, po czym idź dalej. Zobacysz blok - przesun go w prawo i przejdź po nim. Rozwal beczkę i przejdź przez korytarz. Na jego końcu zobaczysz kolejny blok. Przesun go i poczekaj, ponieważ pojawi się Snape. Jak się odwróci wbiegnij w korytarz po lewej. Po prawej jest blok - przesun go i idź w górę (musisz rozwalić beczki). Po

prawej jest drugi blok (słabo go widać) - ten również przesun i idź tam, gdzie przed chwilą chodził Snape. W korytarzu zobaczysz trzy drzwi. Przejdź przez te po lewej i przesun blok. Wejdź do pokoju po prawej i tu również przesun blok (słabo go widać - jest na samym dole). Idź do pomieszczenia po środku i przejdź po tych blokach, a uciekniesz Snape'owi. Znajdziesz się na czwartym piętrze, więc skorzystaj z ukrytego za szafką przejścia, dzięki któremu dostaniesz się na siódme piętro. Tu tylko wejdź do swojego pokoju.



Moly

Po scenkach wyjdź z zamku, odszukaj szklarnię (na samym dole mapy) i wejdź do tej z numerem 1. W środku poznasz profesora Sprout, która zleci Ci odnalezienie sześciu roślin Moly (białe kwiatki). Skieruj się w lewo i w dół. Zobacysz dwa ślimaki. Nie zbliżaj się do nich tylko wyeliminuj je za pomocą Flipendo. Nie zatrzymuj się w korytarzu, ponieważ są tu dziury, do których można wpaść. Otwórz drzwi, zgarnij Moly i naciśnij guzik. Wyjdź i skieruj się niżej. Przejdź przez mostek i przesun blok na górze, lecz skieruj się w dół. Skreć w lewo, dotrzesz do lokacji z latającymi niebieskimi stworkami, które Cię gryzą. Nie przejmuj się, tylko przyjdź na lewo i stań koło dużej rośliny. Po chwili roślina skonsumuje stworki, więc będziesz mógł spokojnie przeczesać okolice. Po lewej jest Moly - weź ją i skieruj się wyżej. Wduś przełącznik i skieruj się w prawo. Usuń krzak i idź dalej. Omiń pierwszy korytarz prowadzący w górę i wejdź w następny. Przesuwając bloki dostaniesz się do trzeciej Moly. Teraz wróć tam, gdzie stoi profesor Sprout. Tym razem idź w dół. Zobacysz białą roślinę - przepchnij ją w prawo. Wróć do profesora i skreć w prawo. Zobacysz trzy szafki, a za nimi wnękę w murze. Wejdź do niej i strzel z Flipendo. Wróć tam, gdzie przesunąłeś roślinę, a zobaczysz drugą białą roślinę. Przesun ją w prawo i pobiegaj za nią. Zobacysz trzecią roślinę - przesun ją w górę, potem w lewo i na przycisk. Zgarnij Moly i wejdź na przycisk. Wróć do trzech szafek i przeszukaj środkową, aby znaleźć piątą część Moly. Przejdź na sam dół - powinieneś zobaczyć trzy mosty, obrócone tak, że tworzą jeden długi (już wiesz, po co wciskałeś te wszystkie guziki!). Przejdź po nich, aby dostać się do ostatniej Moly. Przesun blok i idź do profesora Sprout.



Mecz

Po rozmowie wyjdź ze szklarni i skieruj się w prawo. Powinieneś dotrzeć na mecz „Quidditch”. Goń za piłką ze skrzydełkami (A - przyspieszenie). Widzisz ten złoty pierścień wokół niej? Zbliź się do piłki tak, aby się skurczył i złap ją. Teraz piłka zacznie wypuszczać niebieskie gwiazdki, przez które musisz przelecieć, aby wypełnić bar. Kiedy już się wypełni będziesz mógł złapać piłkę (wduś A lub B, kiedy piłka zbliży się do Twojej ręki), ale masz na to ograniczony czas. Aha, warto zmienić sobie sterowanie, bo to ustawione domyślnie nie jest za wygodne.



Troll

Wracaj do zamku, a w nim skreć w prawo i wejdź w otwarte drzwi. Przejdź przez korytarz, a znajdziesz się na przyjęciu. Okaże się, że w jaskiniach jest troll. Wyjdź z przyjęcia i szybko ominiemy Weasley'a, który pilnuje wyjścia. Skieruj się na pierwsze piętro. Skreć w lewo, ominiemy profesora McGonagall i wejdź do jaskini. Po scenie skieruj się w lewo, a zobaczysz dużą dziurę. Stań obok niej i poczekaj, aż troll podejdzie do Ciebie. Kiedy weźmie na Ciebie zamach obiegij go i stań za nim (nie przejmuj się jak Cię trafi). Po chwili przeciwnik podniesie ręce, więc szybko strzel w niego z Flipendo (dwa razy powinno wystarczyć).



Lekcja transformacji

Idź na pierwsze piętro i skreć w prawo. W ten sposób dostaniesz się na lekcję, gdzie nauczysz się czaru Avifors (zmiana przedmioty w ptaki). Jak zawsze nauczysz się go, powtarzając ruchy mistrza. Przejdź przez drzwi po lewej, aby przećwiczyć nową umiejętność. Podejdź do kamienia leżącego na przycisku i zamień go w ptaka.



Przejdź przez otwarte drzwi i zaciągnij latające stworki do mięsożerne rośliny. Złap pierwszą złotą gwiazdkę i przejdź przez drzwi na górę. Zejdź niżej i przesun kamienny blok. Teraz skieruj się w prawo i załatw niebieskiego trolla trafiając w niego dwa razy z Flipendo. Złap drugą gwiazdkę. Przesun beczkę i zmień kamień leżący na przycisku w ptaka. Wróć tam, gdzie walczyłeś z niebieskim trollem i przejdź przez otwarte drzwi. Oto trzecia gwiazdka. Przejdź przez drzwi po prawej i idź na górę. Załatw dwa trolle i zgarnij czwartą gwiazdkę. Przejdź w prawo i w dół. Zobaczysz glaz na przycisku. Potraktuj go Avifors i wróć się do otwartych drzwi. Zobaczysz pomnik - strzel w niego z Flipendo, a kiedy stanie na przycisku, szybko przejdź przez otwarte drzwi. Weź gwiazdkę i przejdź w lewo. Zobaczysz dwa kamienne bloki - przesun je. Przy kamieniu, który leży na przycisku skorzystaj z Avifors. Przejdź po kamiennych blokach do ostatniej gwiazdki. Wróć do miejsca startu. Wyjdź z klasy i skieruj się do chaty Hagrid'a.



Flobberworms

W chacie przejdź do drugiego wyjścia. Znajdziesz się w ogrodzie. Niedaleko stoi Hagrid i Hermione. Pogadaj z nimi, a otrzymasz flet (używasz go wciskając L), dzięki któremu zwabisz robaczki. Przejdź w górę i wejdź na ruchomą platformę. Między trującymi grzybami powinienś zobaczyć pierwszego robaczka. Zaciągnij go niżej. Po drodze powinien przyłączyć się robaczek z lewej (jeśli tego nie zrobi, to wróć po niego). Zabierz je do Hagrid'a i przejdź do platformie po prawej. Podejdź do przycisku i stań na nim. Przejdź po moście. Dalej przesun kamienny blok i zaciągnij robaczka do Hagrid'a. Znowu przejdź na drugą stronę i skieruj się w prawo. Załatw przeciwników. Powinieneś zobaczyć drewniany most, a na nim robaczka. Zostaw go na razie i przejdź w dół. Naciśnij przycisk i idź dalej w prawo. Zejdź w dół i zwab do siebie robaczka. Wracaj do mostu i zabieraj drugiego robaczka. Teraz przejdź po moście, który przesunąłeś za pomocą przycisku. Zostaw te robaczki i idź po ostatniego. Przejdź przez most i idź na samą górę. Przejdź po dwóch ruchomych platformach i przesun kamienny blok. Po lewej jest Twój robaczek - zaprowadź go do Hagrid'a. Po rozmowie z nim zgarnij

miksturę i wracaj do zamku.



Lumos

Skieruj się na trzecie piętro. Spotkasz Ron'a - idź z nim na lekcje. Powtarzając ruchy mistrza nauczyć się Lumos - czaru świetlnego. Przejdź przez otwarte drzwi i oświetl pierwszy korytarz. Przejdź dalej. Skieruj się w prawo i w dół. Przesun pomnik (Flipendo) i przejdź przez drzwi na górę. Załatw dwa stworki i zgarnij pierwszą gwiazdkę. Wyjdź i skieruj się w prawo. Przejdź przez otwarte drzwi i złap gwiazdkę. Przejdź przez korytarz i przesun beczkę. Weź gwiazdkę i wduś przycisk. Wróć na korytarz i przejdź przez otwarte drzwi. Złap gwiazdkę i zejdź po drabinie. Załatw wszystkich przeciwników (musisz tego dokonać, aby otworzyły się drzwi) i rozświetl okolicę. Po prawej są beczki, a w jednej z nich gwiazdka. Skieruj się w lewo i rozwal trzy beczki. Zgarnij ostatnią gwiazdkę i przejdź przez drzwi.



Jaskinie

Idź do Entrance Hall. Podejdź do Ron'a, który stoi po lewej. Po rozmowie wejdź do jaskiń. Musisz dotrzeć do pokoju Snape'a i zabrać stamtąd Wiggentree Bark. Jest to dość łatwe. Spójrz na mapę, pokój Snape'a to pierwsze pomieszczenie. Podejdź do szafki i zabierz Wiggentree Bark. Po chwili pojawi się Snape. Podbiegnij do szafek, które stoją wyżej. Podejdź do środkowej i przesun ją. Znajdziesz się w tajemniczej lokacji. Idź w lewo i w dół. Rozświetl okolicę, a zobaczysz mostek. Poczekaj, aż będzie przechodził po nim ślimak i strzel w niego trzy razy z Flipendo. Pojawiają się trzy przyciski, z czego jeden po prawej stronie. Idź tam i wduś go. Wróć do mostu i przejdź po nim. Wduś drugi przycisk i przejdź po mostku. Wduś trzeci przycisk i wróć (przy okazji znowu wduś drugi przycisk). Wykończ ślimaka i zgarnij fasolkę. Wracaj przez most do wcześniejszej lokacji, a zobaczysz czwarty przycisk - wduś go. Znowu przejdź przez most i zejdź na sam dół. Przejdź przez drzwi i skieruj się w prawo. Przesun jeden kamienny blok i wejdź

na ruchomą platformę. Pozwól, aby zabrała Cię wyżej. Przesuwaj kamienne bloki, aż dotrzesz do pomnika. Rzuć na niego Flipendo i wracaj do drzwi. Idź w lewo i po ruchomych platformach dostań się do drzwi. Kiedy się otworzą, przebiegnij przez nie. Tu załatw trzy niebieskie trolle, aby otworzyć kolejne drzwi. Szybko przebiegnij ten pokój (podłoga się zapada), a w następnym skieruj się w prawo. Idź w górę i przejdź przez drzwi. Skieruj się w lewo i w dół. Omijając przeciwników kieruj się w stronę przycisku, koło mięsożerne roślinki. Naciśnij go. Po obu stronach są dwa pokoje z przyciskami - wduś je i wróć do tego miejsca. Wejdź na ruchomą platformę i przejdź przez drzwi.



Noc

Wyjdź z jaskiń. Na zewnątrz spotkasz Ron'a. Okaże się, że już zapadła noc, a Ty musisz dostać się do swojego pokoju. Niestety ktoś pilnuje tajnego przejścia, więc trzeba iść na samą górę po schodach. Dopiero na piątym piętrze możesz mieć jakieś trudności, ponieważ na niższych po prostu idziesz przed siebie. Przejdź w prawo i w dół. W korytarzu znajdziesz beczkę i przycisk (zapamiętaj to miejsce, bo będziesz musiał tu wrócić). Przesun beczkę tak, aby wduśła przycisk. Zejdź niżej i wejdź na ruchomą platformę. Wyskocz tam, gdzie zatrzyma się platforma i strzel z Flipendo w przycisk. Wejdź na drugą platformę. Na drugiej stronie skieruj się w prawo. Przesun beczkę na przycisk i wracaj z powrotem. Skręć w korytarz po prawej. Przechodząc po platformach dostań się do przycisku (nie wchodź na zadrapaną część podłogi). Włącz przycisk i wejdź na drugą platformę. Zabierz Cię do skrzyni z żabą. Wejdź na kolejną platformę, a z niej na kawałek podłogi. Skorzystaj z kolejnej platformy, aby dostać się do miejsca z dziwnym obiektem. Użyj na nim Avifors. Wejdź z powrotem na platformę, na której przed chwilą jechałeś i pozwól, aby zabrała Cię dalej. Wróć do miejsca, o którym wspominałem na samym początku. Zobaczysz, że jedna z szafek została przesunięta, tym samym odsłaniając przejście. Wejdź tam. Przejdź po platformach i przez korytarz. Dostaniesz się do pokoju z lustrem. Podejdź do niego, a nastąpi scenka. Po niej przejdź przez drzwi i spokojnie wróć do swojego pokoju. Pogadaj z Ron'em.



Lekcja sporządzania mikstur 2

Następnego dnia skieruj się na lekcję sporządzania mikstur w jaskiniach. Po gadce Snape'a podejdź do kotła i sporządź Wiggenweld Potion.



Wingardium Leviosa

Skieruj się na drugie piętro i pójdz na lekcję Wingardium Leviosa (po prawej). Naucz się tego czaru, po czym przejdź przez drzwi po prawej. Idź na górę. Zobaczysz pierwszą gwiazdkę - zgarnij ją. Na ścianie wisi przełącznik w kształcie tarczy - użyj na nim Flipendo. Zejdź niżej. Zobaczysz kilka złotych pomników. Używając Wingardium Leviosa poprzysuwaj je tak, aby wszystkie stały na przyciskach. Idź w lewo. Zgarnij gwiazdkę i przejdź przez drzwi. Przesun pomnik tak, aby wduś przycisk. Przejdź przez most i weź gwiazdkę. Zobaczysz kolejny przełącznik w kształcie tarczy - wiesz, co robić. Pojawi się kilka pomników - poprzysuwaj je na przyciski i przejdź przez most. Weź gwiazdkę i przejdź przez drzwi. Idź przed siebie i weź piątą gwiazdkę. Skorzystaj z drabiny po prawej, zgarnij ostatnią gwiazdkę i wróć z powrotem na górę. Przejdź przez drzwi.

Hufflepuff

Idź tam, gdzie są rozgrywane mecze Quidditch i pokonaj przeciwników. Jeśli nie wiesz, co robić to zajrzyj do rozdziału „Mecz”.



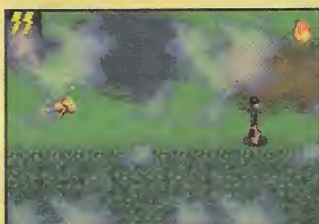
Książka

Unikając prefektów dostań się na drugie piętro. Biblioteka jest po lewej. Porozmawiaj z Hermione i wejdź do środka. Idź w górę i w lewo. Zobaczysz drzwi zablokowane przez trzy pomniki. Odsuń dwa, a trzeci przesun na przycisk, który znajduje się między dwiema szafkami (po prawej). Przejdź przez otwarte w

ten sposób drzwi. Idź w prawo. Zobacysz zamknięte drzwi - zapamiętaj to miejsce. Idź w górę i w lewo. Przy książkach, które leżą na przycisku skorzystaj z Avifors. Idź dalej w lewo i przejdź przez krótki korytarz. Przesuń blok i idź dalej. Powtórz tę operację trochę dalej, aby dostać się do ślepego zaułka z szafą. Przeszukaj ją, aby znaleźć się w ukrytym korytarzu. Przesuń beczkę i przeszukaj kolejną szafkę (ostatnią w korytarzu). Idź przed siebie i przesuń beczkę. W końcu dotrzesz do mostu, którym już przechodziłeś. Skorzystaj z niego ponownie i przesuń blok, który stoi nieco dalej. Przeszukaj szafkę po lewej, a znajdziesz upragnioną książkę. Wróć do mostu i przejdź przez niego. Zobacysz książki - użyj Avifors i wracaj całą drogę do miejsca, które miałeś zapamiętać. Idź przed siebie, przesuń blok, a potem jeden z pomników. Po scenie z Snape'm idź na czwarte piętro i skorzystaj z tajnego przejścia, aby dostać się na siódme piętro. Tu skieruj się do swego pokoju i pogadaj z Hermione.

Ravencław

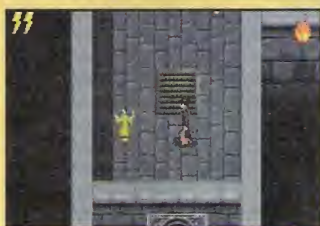
Następnego dnia idź na kolejny mecz w Quidditch. Już na pewno wiesz co robić, więc po prostu wygraj.



Zakazany las

Po meczu pogadaj z Hagrid'em i idź za nim. Wiesz już jak dostać się do chaty Hagrid'a, więc idź tam. Tym razem jednak Hagrid będzie stał przed chatą. Pogadaj z nim i wejdź do lasu. Szybko przebiegnij przez most. Na górze zobaczysz kilka krzaków - wykoś je, a znajdziesz się w dużej lokacji. Idź w prawo i przedostań się przez krzaki. Skieruj się w lewo. W kolejnej dużej lokacji na górze zobaczysz kamień - użyj na nim Avifors i wejdź na ruchomą platformę. Po drugiej stronie znajdziesz fasolki. Wróć i skieruj się na sam dół lokacji, a potem w lewo. Zobacysz wejście do kolejnej części lasu - wejdź tam. Tu spotkasz wielkiego trolla. Omiń go i skieruj się w lewo. Wskocz na ruchomą platformę i idź dalej w lewo, a dotrzesz do celu. Po scenie znajdziesz się w miejscu, gdzie chodzi troll. Omiń go i idź w dół. Jest tu ukryte przejście - skorzystaj z niego, aby uniknąć śmierci z rąk przeciwnika. W kolejnej lokacji zobaczysz dwa potworki i duże bajoro. Znowu skieruj się w dół. W trzeciej lokacji będzie jeden przeciwnik i dwa ślimaki. Skieruj się

w prawo i w górę. Przesuń blok i znowu w górę. Znajdziesz się w lokacji z jednym przeciwnikiem - załatw go i skieruj się w prawo, pod dwa bajorka. Tu znajdziesz wyjście z lasu (nie widać go, ale tam jest).



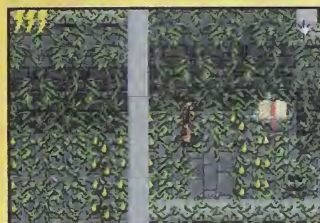
Zakazany korytarz

Pogadaj z Hagrid'em i wyjdź z chaty. Spotkasz Ron'a i Hermione. Udaj się na trzecie piętro do zakazanego korytarza (jest po lewej na dole). Idź przed siebie, unikaj kółców i załatwiaj przeciwników. Dotrzesz do dużego lustra - skorzystaj przy nim z Alohomora. Przejdź po wąskiej kładce, odwróć tarczę i zgarnij fasolkę. Dalej zobaczysz mostek - szybko po nim przebiegnij. Użyj Wingardium Leviosa i przesuń złoty pomnik na przycisk, który znajduje się po prawej za kolumnami. Przejdź przez otwarte w ten sposób drzwi, wskocz na ruchomą platformę i przedostań się na drugą stronę. Szybko przebiegnij po popękanej podłodze i złap fasolkę. Unikając żółwia otwórz lustro i wejdź w korytarz za nim. Przesuń tarczę i wróć tam, gdzie jest żółw. Przejdź dalej i skorzystaj z otwartych drzwi. Przejdź przez długi korytarz, a spotkasz swoich przyjaciół.



Fluffy

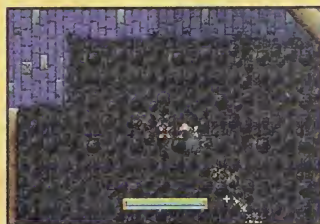
Musisz uśpić Fluffy. Graj melodię na flecie i jednocześnie unikaj jego ataków. Jeśli zdola cię ugryźć, to będziesz musiał wszystko zaczynać od początku.



Devil's Snare

Idź w prawo i w dół. Skręć w lewo i przesuń beczkę na przycisk. Teraz idź w prawo. Zobacysz roślinkę i przycisk. Przejdź na drugą stronę po ruchomej platformie. Zabij roślinkę (strzelając w pochodnię z Flipendo) i wduś przycisk. Wróć z powrotem i idź w prawo. Przejdź po ruchomych platformach i złap paczkę fasolek.

Zejdź niżej i wduś przycisk. Wróć tam, skąd przybyłeś. Przesuń blok i idź dalej. Skręć w lewo i idź długim korytarzem. Otwórz lustro używając Alohomora. Idź w górę i wykończ roślinkę. Po lewej jest przycisk przydużony kamieniem - uwolnij go używając Avifors. Po prawej jest kamień, pod którym leży fasolka. Wróć i skieruj się w lewo. Wejdź na ruchomą platformę i przesuń bloki. Idź cały czas w górę, aż zobaczysz przycisk - wduś go, wróć i otwórz lustro. Zabij roślinkę i przejdź przez most. Zabij ostatnią roślinkę i uwolnij przyjaciół.



Klucz

Musisz złapać klucz. To jak gra w Quidditch, tylko bez przeciwników. Kiedy już tego dokonasz, idź w górę i otwórz drzwi.

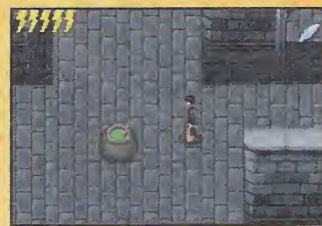


Szachy

Będą Cię ścigały olbrzymie pionki. Uciekaj im i kiedy taki pionek stanie na przycisku, strzel w niego z Flipendo, aby go zatrzymać. Kiedy wszystkie pionki zostaną potraktowane w taki sposób, będziesz mógł przejść dalej. Ron wduś ostatni przycisk i zostanie z tyłu.

Napój

Najpierw idź w prawy górny róg. Znajdziesz się w długim korytarzu. Przesuwaj każdy blok, wykańczaj przeciwników i wciskaj każdy przycisk. W końcu dotrzesz do



napoju - zabierz go i wracaj do głównego pomieszczenia. Teraz idź do korytarza w prawym dolnym rogu i zrób to samo. Potem idź w lewy górny róg, a na końcu w lewy dolny. Wszystkie zagadki są bardzo proste, więc nie powinieneś mieć żadnych trudności. Kiedy zbierzesz wszystkie cztery potrzebne składniki, wróć do głównego pomieszczenia i przejdź przez otwarte drzwi.



Voldemort

Przeciwnik będzie biegł po całej sali i atakował Cię czarami. Kryj się za kolumnami i pozwól, aby czary bossa rozszalały się. Kiedy wszystkie kolumny rozsypią się w popiół Voldemort przemieni się w swoją drugą formę. Na środku masz lustro. Stań za nim i strzel w nie z Flipendo tak, aby skierowało się w stronę przeciwnika. Ataki bossa będą się odbijały i trafiały w niego samego. Kiedy przebiegnie na drugą stronę sali powtórz manewr. I uważaj na kamienie, którymi rzuca w Ciebie - kryj się za lustrem. Po pokonaniu Voldemorta spokojnie obejrzyj końcówkę.

Brawo, właśnie ukończyłeś Harrego Pottera w wersji na GameBoya Advance. Chcesz więcej? Zagraj na GameBoyu Color!





Oto opis do gry opowiadającej o przygodach Harry'ego Potter'a na Gameboy'a Color. Dla jego fanów i jednocześnie właścicieli tej maszyny to nie lada gratka.

Harry Potter and the Philosopher's Stone

GAMEBOY COLOR



Sklep

Po rozmowie z Hagrid'em wejdź do sklepu, który znajduje się dokładnie nad Harry'm. Możesz również poznać otoczenie, ale i tak nie masz żadnych pieniędzy, więc jest to bezsensowne. W sklepie, po kilku próbach, dostaniesz swoją różdżkę. Wyjdź na zewnątrz. Po chwili podejdzie jakiś adept sztuk magicznych. Podzieli się z Tobą kilkoma kartami, które można zbierać i wymieniać. Możesz wybrać sobie talie, z której wyciągniesz cztery karty i dwie kombinacje.



Miasto

Po rozmowie zwróć uwagę na niebieskie kulki kręcące się w pobliżu - to przeciwnicy. Aby rozpocząć walkę wejdź na kulkę. Za każdą wygraną bitwę dostajesz punkty doświadczenia i pieniądze (Sickles). Warto trochę powalczyć, aby poprawić poziom czarów. Rób tak, aż Flippendo Uno zmieni swój poziom na Flippendo Duo, a Vermilious Uno na Vermilious Duo.

Jaskinie

Kiedy już uznasz, że masz już dość walki, to skieruj się na prawo od sklepu, gdzie dostałeś różdżkę. Zobaczysz biały budynek - to bank. Wejdź do niego. Podejdź do Hagrid'a, pogadaj z nim i wejdźcie do jaskini. Po chwili Harry zgubi się. Aby wydostać się z jaskiń musisz cały czas

iść w górę. Po drodze jak najwięcej walczyć. W końcu dotrzesz do bossa. Najpierw szybko pozbadź się dwóch zwyczajnych szczurów, a potem korzystając z Vermilious pokonaj bossa. Jeśli Twoje HP spadnie do zera to trafisz do znachorki z 1 HP. Pogadaj z nią, aby odzyskać pełnię swoich sił. Twoja przegrana oznacza również, że musisz jeszcze trochę podnieść swoje umiejętności.



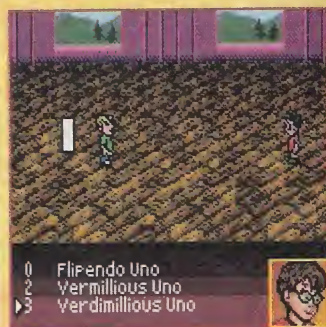
Przejdź dalej, a zobaczysz Hagrid'a. Wejdźcie razem do skarbcza. Dostaniesz 850 Sickles i listę zakupów. Wróć do jaskini i idź cały czas w dół, aby dostać się z powrotem do banku.



Zakupy

Wyjdź na zewnątrz i skieruj się w lewo. W mieście można znaleźć dużo ukrytych rzeczy. Musisz kupić kilka rzeczy do szkoły. Najpierw wejdź do sklepu z magicznymi napojami i kup Potion Kit Bag. Skieruj się dalej w lewo, do sklepu z kociolkami. Wejdź do środka i kup Collapsible Cauldron oraz Copper Cauldron. Wyjdź i przejdź na drogę, która znajduje się poniżej. Idź do sklepu z szatami dla magów. W środku po raz pierwszy zobaczysz Draco - nieprzyjemny gość. Tu kup płaszcz (Winter Cloak), rękawiczki (Dragonskin Gloves), czapkę (Pointed Hat), etykiety (Pack Of Name Tags), trzy togi (Plain Work Robes), pas (Leather Belt) i buty (Plain Boots).

Wejdź do menu (Status/Equip) i załóż na siebie te wszystkie rzeczy. Idź do księgarni i kup tam książki potrzebne do szkoły. Za resztę pieniędzy możesz kupić trochę magicznych napoi i słodczy. Po skończeniu zakupów skieruj się pod bank. Pogadaj tam z Hagrid'em. Da Ci prezent na urodziny.



Pociąg

Przejdź wyżej i porozmawiaj z jednym z chłopców w czarnej bluzie. Po chwili będziesz mógł wsiąść do pociągu. Przejdź do ostatniego wagonu i pogadaj z chłopcem, który siedzi na ostatnim siedzeniu - to Ron Weasley. Pojawi się Hermione Granger i nauczy Cię nowego zaklęcia - Verdimilious Uno. Zaraz potem przyjdzie pani z ciasteczkami, więc kup coś od niej. Po chwili zjawi się Draco Malfoy, z zamiarem zgarnięcia Twoich słodczy. Walcz z nim. Po wygranej bitwie da Ci kolejną kombinację kart. Zaraz potem konduktor powie, że dotarłeś na miejsce.



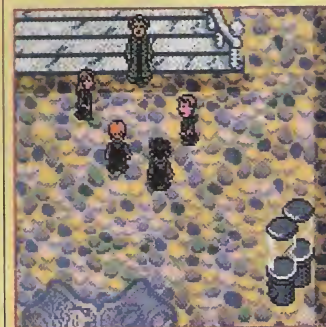
Łódź

Pogadaj z Hagrid'em i wsiadaj do łodzi. Możesz nią sterować. Staraj się jak najwięcej unikać przeciwników, ponieważ jeśli stracisz całą energię, to będziesz musiał zaczynać od początku. W końcu dotrzesz do drugiego brzegu. Na suchym lądzie Hagrid opowie Wam o nowym zadaniu.



Lochy

Jest tu tylko jedna droga. Jak zawsze zostaniesz z tyłu i sam będziesz musiał przedzierać się przez hordy przeciwników. Zawsze przy wejściu na wyższy poziom będzie stał Hagrid, więc najpierw go odszukaj, a potem już spokojnie idź za nim. W końcu dotrzesz do bossa - rycerza w zbroi. Jeśli nie podniosłeś swojego levelu, to możesz mieć z nim trudności (7 level powinien w zupełności wystarczyć). Najlepszy czar w tej walce to Flippendo! Po walce podejdź do Hagrid'a, a doprowadzi Cię do szkoły.



Szkoła

Pójdź za studentami, a trafisz do pomieszczenia, gdzie będzie się odbywała uroczystość powitalna. Przejdź w stronę magicznego kapelusza. Zostaniesz wybrany do szkoły Gryffindor! Idź do stołu w prawym dolnym rogu. Hermione zawoła Cię, abyś siadł kolo niej. Po chwili rozpocznie się ceremonia. Po zakończeniu zabawy będziesz musiał odnaleźć swój pokój.

Wyjdź drzwiami, którymi tu przyszedłeś. Wejdź na duże schody i przejdź na pierwsze piętro. Tu po raz pierwszy spotkasz Peeves'a. W szkole możesz znaleźć wiele ukrytych przedmiotów i kart. Idź na sam dół, a potem wejdź na górę po schodach. Na tym piętrze zobaczysz dwa pomniki Griffin'ów. Sprawdź

ogon tego wyższego, aby znaleźć ukryte przejście na piąte piętro. Skieruj się w stronę schodów. Obok nich jest wejście do Klubu Zbieraczy Kart. Podejdź do chłopca po lewej, a da Ci nową kombinację kart. Po każdym dobrze wykonanym zadaniu będziesz mógł tu wrócić i odebrać kolejną kombinację, która będzie czekała specjalnie na Ciebie.



Wejź na szóste piętro. Tu przejdź na kolejne schody, aby dostać się na siódme piętro. Przejdź w lewo i podejdź do obrazu grubszej pani. Aby dostać się do pokoju, który znajduje się za obrazem musisz podać hasło. Wróć na szóste piętro i podejdź do ducha. Zdradzi Ci hasło, jeśli przyniesiesz mu krawat.



Zejdź na piąte piętro i skorzystaj z ukrytego przejścia, jakim się tu dostałeś. Teraz zejdź na sam dół budynku (Entrance Hall). Tutaj skieruj się w lewy dolny róg i przeszukaj jeden z pomników. Powinieneś znaleźć krawaty. Wróć na szóste piętro i znowu pogadaj z duchem, a zdradzi Ci hasło. Idź na siódme piętro i przejdź przez obraz grubszej pani.



Skieruj się w dół. W ten sposób znajdziesz się w sypialni. Twoje łóżko jest na samej górze. Podejdź do niego i połóż się spać.



Magiczne mikstury

Po pobudce zejdź na piąte piętro. Tu skieruj się na dół lokacji, aby dostać się do jaskini. Skieruj się w lewy dolny róg lokacji. Dotrzesz do trzech wrót, które prowadzą w lewo, prawo i na dół. Przejdź przez te, które prowadzą w lewo, a znajdziesz się na lekcji sporządzania magicznych mikstur. Podejdź do mistrza (Snape) i usiądź na swoim miejscu. Po chwili jeden z uczniów oparzy się, a Ty będziesz tym przymusowym ochotnikiem, który zbierze rzeczy potrzebne do sporządzenia lekarstwa. Wyjdź z klasy i przejdź przez drzwi naprzeciw. Znajdziesz się w biurze mistrza. Przeszukaj obraz węży, a znajdziesz pierwszą potrzebną rzecz (Boomslang Skin).



Wyjdź i przejdź przez drzwi na dół. Znajdziesz się w Entrance Hall. Wyjdź na podwórze i wybierz drogę po lewej (Twoja lewa). Na rozdrożu skłoń w prawo, a po chwili znajdziesz się w chacie Hagrid'a. Po rozmowie z nim podejdź do krzaczka po lewej i przeszukaj go. Znajdziesz oczy żuka (Beetles Eyes). Przejdź niżej. Po lewej stronie chaty zobaczysz podobne krzaczki. Te również przeszukaj, a odnajdziesz drugą parę oczu (Beetles Eyes). Wyjdź z tej lokacji tym samym wejściem, jakim tu przybyłeś i wracaj tą samą drogą. Na rozdrożu, zamiast iść prosto, skłoń w lewo. Przed szklarnią spotkasz profesora Sprout. Porozmawiaj z nią, a pozwoli Ci poszukać potrzebnego przedmiotu. Wokół kręć się przeciwnicy - walcz z nimi. Ale jeśli trafią Ci się ślimaki lub trolle, to uciekaj. Walcz tylko z węzami. W końcu, po których z kolei walce zdobędziesz ząb jadowy (Snake Fang). W ten sposób zostaniesz właścicielem wszystkich potrzebnych przedmiotów. Podejdź do profesora, a da Ci dodatkowe punkty. Wracaj na lekcję. Podejdź do profesora i oddaj mu wszystkie przedmioty, a da Ci listę swoich zajęć.



Królik

Wyjdź z sali i skieruj się na pierwsze piętro. Wejź w pierwsze drzwi po lewej. Nauczycielka powie Ci, że świeczka zmieniła się w fioletowego królika. I to Ty musisz go odnaleźć. Zejdź na parter i pogadaj z Percy'em. Powie Ci, że widział królika, jak wyskakiwał na dwór. Wyjdź na zewnątrz i skłoń w lewo. Przejdź w górę, a powinieneś zobaczyć swojego królika. Weź go i wracaj do klasy. Po oddaniu królika nauczysz się nowego czaru.



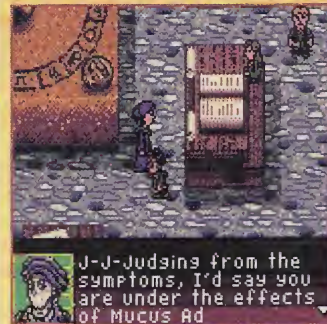
Zielnik

Wyjdź na zewnątrz i skieruj się tam, gdzie rozmawiałeś z profesorem Sprout. Wejź do szklarni po lewej, podejdź do Ron'a i pogadaj z nim. Po rozmowie dostaniesz zieleń i listę roślinek, które musisz zebrać. Wszystko, co musisz zrobić, to podchodzić do wyróżniających się roślinek i urywać z nich gałązki. W ten sposób musisz zebrać sześć roślinek. Asphodel Root znajduje się zaraz pod szklarnią, a Dried Nettles trochę dalej. Wejź na brązową ścieżkę i idź w dół. Po prawej znajdziesz Dittany. Idź dalej, aż do głównej drogi. Po prawej powinieneś znaleźć Wormwood. Skieruj się w lewo i wejdź za drzewa. Znajdziesz tam Mandrake Root. Teraz przejdź szarą drogą w prawo. Skieruj się w prawy dolny róg ogrodu. Tu znajdziesz Aconite. Wróć do profesora i porozmawiaj z nią. Powie Ci, że możesz zabrać dwa przepisy od Snape'a. Idź do jego biura i poproś go o nie.

Czary

Idź na drugie piętro i przejdź przez drzwi, które znajdują się na samej górze. W klasie pogadaj z profesorem Flitwick'iem. Zacznie się nauka Wingardium Leviosa. Powtarzając ruchy mistrza będziesz musiał podnieść trzy rzeczy. Niestety za każdym razem te rzeczy są inne,

więc nie mogę Ci tu pomóc i sam będziesz musiał się wysilić. Kiedy tego dokonasz lekcja się skończy i będziesz mógł iść na następną.



Obrona przed Ciemną Magią

Skieruj się na trzecie piętro i znajdź drzwi na samej górze po lewej. Przed samym wejściem spotkasz Peeves, który rzuci na Harry'ego kłutwę. Musisz się teraz spieszyć, ponieważ z każdą sekundą Harry staje się coraz słabszy. Wejź do klasy i pogadaj z profesorem Quirrell. Powie Ci, że potrzebujesz przeciwzaklęcia. Wyjdź i przejdź przez drzwi naprzeciwko, a znajdziesz się w bibliotece. Zejdź na dół krętymi schodami i podejdź do Madam Pince (siedzi na samym dole). Powie Ci, że potrzebna książka zaginęła jakiś czas temu. Wyjdź tym samym wejściem, jakim tu przybyłeś. Pojawi się Peeves i podpowie Ci, gdzie należy szukać. Skieruj się na piąte piętro, a tam do klasy w górnym lewym rogu. Peeves powie Ci, abyś pooglądał telewizję. Podejdź do odbiornika, a znajdziesz się w ukrytym pomieszczeniu. Pokonaj bossa, aby dostać się do półki z książkami. Po walce wejdź do menu i skorzystaj z książki. Idź do biblioteki i oddaj ją Madam Pince. Teraz skieruj się z powrotem do klasy i pogadaj z nauczycielką, aby zakończyć lekcję.

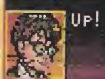


Historia Magii

Idź na czwarte piętro. Tam przejdź przez drzwi w lewym górnym rogu. W środku pogadaj z Neville, aby obudzić profesora Binns'a. Mistrz powie Ci, abyś wrócił do miasta i znalazł człowieka sprzedającego magiczne karty. Wyjdź z klasy, a spotkasz Hagrid'a. Zabierze Cię do miasta. Jeśli chcesz, to możesz teraz kupić kilka potrzebnych rzeczy. Skieruj się w prawo, a zobaczysz Hagrid'a. Obok niego będzie stał człowiek w niebieskim płaszczu. Pogadaj z nim, a sprzeda Ci kartę. Jedyne, co musisz jeszcze zrobić to



pokonać bossa, aby się do niego dostać. Wejdź do banku i pogadaj z trollem, a zaprowadzi Cię do pomieszczenia z kartą. Złatw bossa (wielki szczur) i jego dwóch pomocników. Po walce zgarnij kartę i wyjdź na zewnątrz. Pogadaj z postacią w niebieskim płaszczu, a wróć do klasy. Porozmawiaj z mistrzem, a lekcja zakończy się.



Lekcje latania

Wyjdź na zewnątrz zamku i na podwórzu skreć w prawo. Na rozdrożu znowu skreć w prawo i na kolejnym również. W ten sposób trafisz na lekcję latania. Po chwili będziesz musiał gonić Draco. Trzymaj wciśnięte prawo, aby szybko lecieć i omijaj gałęzie drzew. Jak tylko będziesz mógł, zderz się z Draco.



Noc

Zaliczyłeś wszystkie swoje lekcje na dzisiaj, więc czas na obiad, podczas którego Draco wyzwie Cię na pojedynek.

W nocy, uważając na stojących tu i ówdzie nauczycieli, przedrżij się na trzecie piętro. Na samym dole są drzwi - przejdź przez nie. W pokoju skreć w lewo i idź przed siebie, aż zobaczysz, że ktoś wszedł za Tobą. Przejdź przez drzwi przed Tobą. W tym pomieszczeniu skreć w prawo i wyjdź do głównego holu. Zobaczysz scenkę, po której znajdziesz się w pomieszczeniu z potworem. Po chwili znowu znajdziecie się na korytarzu. Teraz wracaj do swojego pokoju.

Hermione

Musisz znaleźć Hermionę. Pogadaj z dziewczyną po lewej, a powie Ci, że Hermiona pobięła do toalety. Po chwili pojawi się Quirrell i powie, że w szkole pojawił się troll. Idź na pierwsze piętro. Powinieneś zobaczyć trolla - idź za nim i stań w obronie Hermiony. Najlepszy czar to Verdimillous. Po walce skieruj się do chaty Hagrid'a. Wejdź do środka i pogadaj z nim. Minie kilka dni i nastaną święta.



Peeves ukradnie Twoje prezenty! Skieruj się na szóste piętro i przejdź przez drzwi nad schodami. Przejdź przez korytarz i skorzystaj z drzwi na jego końcu. Po prawej stronie są dwie skrzynie, a w jednej z nich Twoje prezenty - zabierz je. Po scenie wróć do swojego pokoju, aby rozpakować prezenty.



Lustro

Zejdź na trzecie piętro i wejdź do biblioteki (drzwi po prawej). Skorzystaj z krętych schodów i zejdź niżej. Obszukaj półki w miejscu, gdzie wcześniej nie mogłeś wejść. Potem skorzystaj z drugich schodów (po prawej) i w kolejnym pomieszczeniu wyjdź drzwiami. Skieruj się na piąte piętro. Wejdź w korytarz po prawej. Nie będziesz miał odwrotu, więc przejdź dalej i wejdź do pokoju. Po scenie wracaj do łóżka.



Norbert

Pójdź do chaty Hagrid'a i pogadaj z nim. Podczas scenki wykluje się Norbert. Musisz dla niego złapać 5 kur. Wyjdź na zewnątrz i za ogrodzenie chaty. Aby złapać kurę musisz na nią kliknąć. Kiedy już tego dokonasz będziesz musiał pokonać trzy kury, ale możesz zabrać tylko jedną. Kiedy już stoczysz pięć pojedynków, wróć do Hagrid'a i oddaj mu zdobycz. Po scenie znowu idź do chaty Hagrid'a. Okaże się, że Norbert uciekł. Musisz go gonić. Zrób to w

taki sam sposób, jak podczas pogoni za Draco, czyli wduś prawo i unikając przeszkód złap go.

Wieczorem znowu idź do chaty Hagrid'a. Dostaniesz Norberta, którego musisz zanieść do obserwatorium na siódmym piętrze. Przejdź przez drzwi w lewym górnym rogu i przejdź przez korytarz. Po scenie wracaj do swojego pokoju. Nastąpi kolejna scenka, podczas której stracisz 150 punktów!



Las

Idź do chaty Hagrid'a, ale przejdź obok niej i zejdź niżej. Wybierz drogę po lewej, a dotrzesz do swojej grupy. Znajdziecie się w lesie. Jak zawsze zostaniesz z tyłu, więc sam będziesz musiał odnaleźć drogę. Cały czas kieruj się w dół, a powinieneś spotkać Hagrid'a. Po scenie idź w prawo, a potem znowu w dół. Po kolejnej scenie idź za Mafloy'em. W końcu go znajdziesz i nastąpi kolejna scenka. Po niej wróć do zamku, a w nim skieruj się do swojego pokoju.



Przygotowania

Najpierw idź do biblioteki i przeszukaj wszystkie półki. Znajdziesz tu wiele przydatnych rzeczy: karty, kombinacje, przepisy. Jednak najważniejszy jest czar Locomotor Wibbly, który się później przyda. Wróć na pierwsze piętro i pogadaj z profesorem McGonagall (stoi obok pomnika). Po rozmowie wróć do swojego pokoju.

Devil's Snare

Idź na trzecie piętro, do zamkniętego wcześniej korytarza. Po tym jak Fluffy zaśnie będziesz musiał stoczyć walkę z pierwszym bossem - roślinkami - Devil's Snare. Najpierw skoncentruj się na dużej roślinie w środku. Wal z Incendio. Jeśli masz wystarczająco dużo MP możesz użyć Mucus Ad Nauseam. Ale najlepszą taktyką jest rzucenie Locomotor Wibbly (co zamraża przeciwnika) na dużą roślinę i wykończenie tych po bokach, a

dopiero potem tej dużej.



Klucz

Przejdź do kolejnego pokoju. Podejdź do drzwi. Będą zamknięte, więc wsiądź na miotłę i leć do góry, omijając latające klucze. Na samej górze zobaczysz złoty klucz - złap go, a będziesz mógł przejść dalej.

Szachy

Będziesz musiał stoczyć trzy pojedynki z gigantycznymi pionkami szachowymi. Najlepszy sposób to najpierw rzucić Mucus Ad Nauseam, a potem Locomotor Wibbly. Teraz w każdej rundzie wybieraj ucieczkę, a przeciwnik będzie za każdym razem obrywał. Jeśli boss uwolni się od Locomotor Wibbly, to rzuć go jeszcze raz. Po pokonaniu wszystkich wrogów przejdź do następnego pomieszczenia.

Mikstura

Zobaczysz tu zabitego trolla. Przejdź do następnego pomieszczenia. Tu będziesz musiał rozwiązać zagadkę z właściwym dobraniem składników. Niestety tu jesteś skazany na siebie.



Final

Po scenie rozpoczniesz przedostatnią walkę. Przeciwnik rzuci na Ciebie Mucus Ad Nauseam, więc Ty zrób to samo i popraw Locomotor Wibbly. Kiedy czar spadnie, to znowu rzuć go na przeciwnika. Jeśli Harry osłabnie, to ulec go.

Po wygranej będziesz musiał stoczyć jeszcze jeden pojedynek. Tym razem najpierw rzuć Locomotor Wibbly, a potem Mucus Ad Nauseam. Podczas każdej rundy uleczaj się (tak na wszelki wypadek).

Po wygranej walce siądź wygodnie i rozkoszuj się animacjami końcowymi!

Gratulacje - właśnie ukończyłeś Potter'a na GameBoy Color!



Tips & Tricks



ECKS vs SEVER (GBA)

Level	Ecks	Sever
2	EXTREME	SEVERE
3	EXCITE	SURVIVE
4	EXCAVATE	SAVANT
5	EXCALIBUR	SUFFER
6	EXTORT	SULPHUR
7	EXPIRE	SERVE
8	EXACT	SEETHE
9	EXHALE	SEVERAL
10	EXHUME	SEVERANCE
11	EXONERATE	SAVAGE
12	EXPEL	SACROSANCT

Kody do multi-player
VULNERABLE, VORACIOUS,
VENDETTA, VIOLATE,
VINDICATE, VESUVIUS

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING (GBA)

Emilio wygrał wszystkie wyścigi
Wpisz „NIML” jako hasło.

Larry wygrał wszystkie wyścigi
Wpisz „GTBP” jako hasło.

Keiko wygrał wszystkie wyścigi
Wpisz „LGKC” jako hasło.

Wszystkie wyścigi wygrane
wszystkimi zawodnikami
Wpisz „LAPC” jako hasło.

PLANET OF THE APES (GBA)

Level	Hasło
2	64N4HY
3	F5BMCF
4	B1SKZR
5	76FNHB
6	P7GRXK
7	6B7VM#
8	QK6293
9	JDDUTJ
10	046PJ#
11	3#9QLS
12	C12KYY
13	CBCYPH

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2 (GBA)

Bokser	Hasło
Afro Thunder	KBBNGGGS37G
Angel Rivera	\$8DNNGGGS7JB
Jet „Iron” Chin	\$WFWPGGGSC779
Joey T.	\$2KPWGGGSC7YZ
Johnny Blood	\$KHJPGGGSC3XX
Lulu Valentine	\$WWNVGGGSC3KJ
Mama Tua	\$8GZTGGGSC76J
Michael Jackson	\$MNXVGGGSC37Z
Robox Rese 4	\$4JPWGGGSC779
Rumble Man	\$6LNZGGG\$W7G7
Shaq	\$HMBNGGGS361

BATMAN VENGEANCE (GBA)

Level	Hasło
-------	-------

2	GOTHAM
3	BATMAN
4	BRUCE
5	WAYNE
6	ROBIN
7	DRAKE
8	BULLOCK
9	GRAYSON
10	KYLE
11	BATARANG
12	GORDON
13	CATWOMAN
14	BATGIRL
15	ALFRED

GRADIUS GALAXIES (GBA)

Wszystkie power-up'y
Zapauzuj grę i naciśnij: Góra(2),
Dół(2), L, R, L, R, B, A, Start. Uwaga:
Kod można wklepać określoną ilość,
potem powoduje samozniszczenie
statku.

Samozniszczenie
Zapauzuj grę i naciśnij: Góra(2),
Dół(2), Lewo, Prawo, Lewo, Prawo,
B, A, Start.

MONSTER INC. (GBA)

Level	Hasło
2	YMB2VN
3	LRB13G
4	4RB97C
5	7QCZB9

BACKTRACK (GBA)

Cheat mode
W menu „Dark Side Of The Moon”,
naciśnij Select. Potem, wciskaj: L,
Prawo, B, L, R, Lewo aby odkryć
opcję „Build Secret Base”. Wejdź w
„Build Secret Base”, naciśnij A i wpisz
hasło:

Niezniszczalność
Wpisz „GOD”.

Wszystkie bronie
Wpisz „WEAP”.

Niekończąca się amunicja
Wpisz „AMMO”.

F-14 TOMCAT (GBA)

Level	Novice	Ace
2	DHGJ KLFF	XDFT RLFF
3	GSDF BFPT	KJTR DBPT
4	RRHC FDMV	RVBP ZJVM
5	BPSX FDNF	BMNQ YLNF
6	LDFS DTKQ	LFMS DNBO
7	PXSB SZNJ	PGHP CZNJ
8	DKXZ GZQK	DKDG BPOK
9	GKQB GHCT	GSYP ZLCT
10	DTRH RPFJ	DCZX RPQR
11	WZPK JYZX	WRTN JYSX
12	JDZF LKFV	JDPQ MLRT
13	SPNG DRRG	SPBX BMRG
14	SFCF JHDH	SPXP RGDH
15	LPFH PRFZ	LPFG NBGZ
16	TDKZ XSHX	TQWJ GZHN
17	DGBV KMNH	BGJK SZPQ
18	KJHC RJCB	PLMN HRTY
19	VBMQ RWTP	GLMR TRRC
20	LKFD SPBV	NHDJ PBCX
21	NHDC DKPM	LCML FLTC

Uwaga: Jest dwadzieścia
podstawowych poziomów w grze.
Level 21 jest powtórzeniem Levelu 1
z UFO zamiast samolotów. Hasło do

Levelu 22 (też z UFO) jest takie samo
jak do drugiego. Więc aby się tam
dostać musisz wpisać hasło Levelu
20 lub 21 i przejść je normalnie.

INSPECTOR GADGET: ADVANCE MISSION (GBA)

Level/Hasło
Statue Of Liberty: In The Statue
*7*MM14
Statue Of Liberty: The Flame Of
Liberty *3HMLI4
The Tower: The Tower Keeps Watch
R3*3M64
The Tower: The Lift
R7H3L64
The Tower: Higher Than Anything
*CH3L24
he Great Wall: At The Foot Of The
Great Wall *H*3M24
The Great Wall: On The Great Wall
R5*3MR4
Big Ben: The Palace
*3RM33P
Big Ben: The Top
RHRM37P
Egypt: The Valley Of The Kings
RC7M27P
Egypt: The Great Pyramid
*9R33XP

RAMPAGE PUZZLE ATTACK (GBA)

Level	Hasło
Tokyo 1-1	GGGGHKGGBHF
Tokyo 1-2	LLMLMPLQMT
Tokyo 1-3	GJJBHKBGHB
Tokyo 1-4	BDFGCFBGCK
Tokyo 1-5	GSBBHKBGHB
Delhi 2-1	LPRQMLQMT
Delhi 2-2	QKNLRTQLRP
Delhi 2-3	BFKGCFBGCK
Delhi 2-4	QBGLRTQLRP
Delhi 2-5	LQQCMPLQMT
Helsinki 3-1	GLSBHKBGHB
Helsinki 3-2	BGPFCFBGCK
Helsinki 3-3	GBLBHKBGHB
Helsinki 3-4	LQHQMPLQMT
Helsinki 3-5	QLDLRTQLRP
Paris 4-1	BKTGCFBGCK
Paris 4-2	LMLRMPLQMT
Paris 4-3	GJHCHKBGHB
Paris 4-4	BDDHCFBGCK
Paris 4-5	GSKCHKBGHB
Hollywood 5-1	LPQRMLQMT
Hollywood 5-2	QKMMRTQLRP
Hollywood 5-3	BFJHCFBGCK
Hollywood 5-4	QBPMRTQLRP
Hollywood 5-5	LQBRMLQMT
Washington 6-1	GLRCHKBGHB

WARIO LAND 4 (GBA)

Super hard
Ukończ grę na poziomie trudności
Hard. Zaczynij nową grę - można
wybrać poziom trudności Super
Hard.

SPYRO: SEASON OF ICE (GBA)

Wybór poziomów
Gdy na ekranie tytułowym pojawi
się napis „Press Start” wklep taką
kombinację: Dół(2), Góra(2), Lewo,
Prawo, Góra, Dół.

Wszystkie portale są otwarte
Gdy na ekranie tytułowym pojawi
się napis „Press Start” wklep taką
kombinację: Góra(2), Dół(2), Lewo,
Prawo, Góra, Dół, A. Wszystkie
portale na poziomach mogą być
otwarte bez potrzeby zebrania
odpowiednich przedmiotów.

99 żyć
Gdy na ekranie tytułowym pojawi
się napis „Press Start” wklep taką

kombinację: Lewo, Prawo(3), Dół,
Góra, Prawo, Góra, A.

Niekończące się zdrowie w światach
Sparx'a
Gdy na ekranie tytułowym pojawi
się napis „Press Start” wklep taką
kombinację: Dół, Góra(2), Dół, Lewo,
Prawo(2), Lewo, A.

Niekończące się bronie w światach
Sparx'a
Gdy na ekranie tytułowym pojawi
się napis „Press Start” wklep taką
kombinację: Dół, Prawo, Góra,
Lewo(2), Góra, Prawo, Dół, A.

Extra bronie Sparx'a
Gdy na ekranie tytułowym pojawi
się napis „Press Start” wklep taką
kombinację: Prawo, Góra, Prawo,
Lewo, Dół, Góra, Lewo, Dół, A. Teraz
użyj jednej z poniższych kombinacji
podczas gry w światach Sparx'a

Invincibility shield: Góra + Select.
Smart bomb: Prawo + Select.
Rapid fire: Lewo + Select.
Homing bombs: Dół + Select.
All keys: L + Select

Nieskończona ilość żyć
Idź do House of the Winter Fairies,
od portalu idź w dół, aż dojdiesz
do słoju z życiem. Teraz wejdź do
portalu aby przenieść się do Hous of
the Autumn Fairies. Jeżeli teraz
wrócisz do Winter Fairies to
znajdziesz słoju z życiem w tym
samym miejscu. Możesz
kontynuować aż będziesz miał tyle
„żyć” ile zechcesz.

Szybkie przerwanie szybowania
Gdy szybujesz po skoku naciśnij A
aby natychmiast przerwać
szybowanie i opaść na ziemię.

PORTAL RUNNER (GBC)

Level/Hasło		
2	NBNT	3 FDRD
4	NVJV	5 NBRD
6	PDTG	7 NTGT
8	NBGL	9 PDJP
10	NVJC	11 TJDH
12	VLGL	13 TJGL
14	VLJP	15 NTJV
16	NTTG	17 PBRD
18	TCVJ	19 VJDG
20	TGCF	21 NVLC
22	TGCG	23 VJGL
24	PBDP	25 NBDG
26	PDGK	27 PBGR
28	TGKR	29 VJNV
30	TCMT	31 VJRF
32	PCHS	33 TGMG
34	VJRJ	35 TGKB
36	NTRJ	

Koniec PDND

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends (GBC)

Level/Hasło		
2	BFBFBFBH	3 BGBBFBH
4	BHBBFBK	5 BJBBFBH
6	BKBBFBH	7 BLVBFBH
8	BMVBFBH	9 BNVBFBH
10	BPVBFBH	11 BQVBFBH
12	BRVBFBH	13 BSVBFBH
14	BTVBFBH	15 BVVBFBH

Wendy: Every Witch Way (GBC)

100% ukończenia gry
Plus, Minus
Plus, Minus



Tajemnice gry karcianej

CZĘŚĆ 3

POKÉMON

SPIS WSZYSTKICH RODZAJÓW TALII DOSTĘPNYCH W POLSCE - część druga!

POKÉMON FOSSIL

FOSSIL umożliwia grę Pokémonami, które uważane były do niedawna jeszcze za wymarłe. Jednakowoż okazało się, że przetrwały i teraz stają do walki. Deck ten dzieli się na dwa różne tematy: BODYGUARD i LOCKDOWN. Pierwszy umożliwia grę potężnymi Pokémonami, drugi Pokémonami, które ze względu na silną obronę, dostownie pochłaniają energię przeciwnika.

SPIS KART POKÉMON FOSSIL:

1 Aerodactyl Rare-Holo
2 Articuno Rare-Holo
3 Ditto Rare-Holo
4 Dragonite Rare-Holo
5 Gengar Rare-Holo
6 Haunter Rare-Holo
7 Hitmonlee Rare-Holo
8 Hypno Rare-Holo
9 Kabutops Rare-Holo
10 Lapras Rare-Holo
11 Magnetron Rare-Holo
12 Moltres Rare-Holo
13 Muk Rare-Holo
14 Raichu Rare-Holo
15 Zapdos Rare-Holo
16 Aerodactyl Rare
17 Articuno Rare
18 Ditto Rare
19 Dragonite Rare
20 Gengar Rare
21 Haunter Rare
22 Hitmonlee Rare
23 Hypno Rare
24 Kabutops Rare
25 Lapras Rare
26 Magnetron Rare
27 Moltres Rare
28 Muk Rare
29 Raichu Rare
30 Zapdos Rare
31 Arbok Uncommon
32 Cloyster Uncommon
33 Gastly Uncommon
34 Golbat Uncommon
35 Golduck Uncommon
36 Golem Uncommon
37 Graveler Uncommon
38 Kingler Uncommon
39 Magmar Uncommon
40 Omastar Uncommon
41 Sandslash Uncommon
42 Seadra Uncommon
43 Slowbro Uncommon
44 Tentacruel Uncommon
45 Weezing Uncommon
46 Ekans Common
47 Geodude Common
48 Grimer Common
49 Horsea Common
50 Kabuto Common
51 Krabby Common
52 Omanyte Common
53 Psyduck Common
54 Shelder Common
55 Slowpoke Common
56 Tentacool Common
57 Zubat Common
58 Mr. Fuji Uncommon
59 Energy Search Common
60 Gambler Common
61 Recycle Common
62 Mysterious Fossil Common

Zawartość talii BODYGUARD:

16 Grass Energy
12 Fighting Energy
4 Zubat

2 Golbat
4 Grimer
1 Muk
4 Koffing
2 Bulbasaur
3 Geodude
2 Graveler
1 Onix
4 Potion
2 Super Potion
1 Pokémon Center
2 Professor Oak

Zawartość talii LOCKDOWN:

14 Water Energy
14 Fire Energy
4 Krabby
2 Kingler
4 Horsea
2 Seadra
1 Lapras
2 Magmar (Fossil)
3 Ponyta
3 Vulpix
1 Energy Search
1 Gambler
1 Full Heal
2 Super Potion
2 Potion
2 Switch
2 Bill

POKÉMON JUNGLE

JUNGLE dzieli się na dwa decki tematyczne: POWER RESERVE i WATER BLAST. Pierwszy z nich, ze względu na spora liczbę kart energii oferuje szybki rozwój Pokémonów (ewoluje) i ataki sporej mocy. Drugi, czyli WATER BLAST umożliwia grę wodnymi Pokémonami.

SPIS KART POKÉMON JUNGLE:

1 Clefable Rare-Holo
2 Electrode Rare-Holo
3 Flareon Rare-Holo
4 Jolteon Rare-Holo
5 Kangaskhan Rare-Holo
6 Mr. Mime Rare-Holo
7 Nidoqueen Rare-Holo
8 Pidgeot Rare-Holo
9 Pinsir Rare-Holo
10 Scyther Rare-Holo
11 Snorlax Rare-Holo
12 Vaporeon Rare-Holo
13 Venomoth Rare-Holo
14 Victreebel Rare-Holo
15 Vileplume Rare-Holo
16 Wigglytuff Rare-Holo
17 Clefable Rare
18 Electrode Rare
19 Flareon Rare
20 Jolteon Rare
21 Kangaskhan Rare
22 Mr. Mime Rare
23 Nidoqueen Rare

24 Pidgeot Rare
25 Pinsir Rare
26 Scyther Rare
27 Snorlax Rare
28 Vaporeon Rare
29 Venomoth Rare
30 Victreebel Rare
31 Vileplume Rare
32 Wigglytuff Rare
33 Butterfree Uncommon
34 Dodrio Uncommon
35 Exeggutor Uncommon
36 Fearow Uncommon
37 Gloom Uncommon
38 Lickitung Uncommon
39 Marowak Uncommon
40 Nidorina Uncommon
41 Parasect Uncommon
42 Persian Uncommon
43 Primeape Uncommon
44 Rapidash Uncommon
45 Rhydon Uncommon
46 Seaking Uncommon
47 Tauros Uncommon
48 Weepinbell Uncommon
49 Bellsprout Common
50 Cubone Common
51 Eevee Common
52 Exeggutor Common
53 Goldeen Common
54 Jigglypuff Common
55 Mankey Common
56 Meowth Common
57 Nidoran (F) Common
58 Oddish Common
59 Paras Common
60 Pikachu Common
61 Rhyhorn Common
62 Spearow Common
63 Venonat Common
64 Poké Ball Common

Zawartość talii POWER RESERVE:

17 Grass Energy
11 Psychic Energy
4 Bellsprout
1 Gloom
4 Nidoran (żeński)
2 Nidorina
2 Oddish
2 Weepinbell
4 Abra
1 Jynx
2 Kadabra
1 Kangaskhan
2 Bill
2 Gust of Wind
1 Pokédex
3 Potion
1 Switch

Zawartość talii WATER BLAST:

14 Water Energy
14 Fighting Energy
4 Poliwhirl
2 Poliwhirl
1 Seel
1 Vaporeon
2 Machop
1 Rhydon
3 Rhyhorn
4 Eevee
2 Meowth
2 Persian
2 Gust of Wind

2 Potion
1 Professor Oak
2 Super Potion
1 Switch

POKÉMON NEO GENESIS:

Umożliwia grę młodymi Pokémonami. Poznaj Pichu - kiedy dorosnie stanie się Pikachu. Możliwości jest wiele. Karty NEO GENESIS można łączyć z innymi taliami! Jest tu ponad 60 nowych Pokémonów i dwa nowe rodzaje energii: Darkness i Metal.

SPIS KART NEO GENESIS:

1 Ampharos Rare-Holo
2 Azumarill Rare-Holo
3 Bellossom Rare-Holo
4 Feraligatr Lv. 56 Rare-Holo
5 Feraligatr Lv. 69 Rare-Holo
6 Heracross Rare-Holo
7 Jumpluff Rare-Holo
8 Kingdra Rare-Holo
9 Lugia Rare-Holo
10 Meganium Lv. 54 Rare-Holo
11 Meganium Lv. 57 Rare-Holo
12 Pichu Rare-Holo
13 Skarmory Rare-Holo
14 Slowking Rare-Holo
15 Steelix Rare-Holo
16 Togetic Rare-Holo
17 Typhlosion Lv. 55 Rare-Holo
18 Typhlosion Lv. 57 Rare-Holo
19 Metal Energy Rare-Holo
20 Cleffa Rare
21 Donphan Rare
22 Elekid Rare
23 Magby Rare
24 Murkrow Rare
25 Sneasel Rare
26 Aipom Uncommon
27 Ariados Uncommon
28 Bayleef Lv. 22 Uncommon
29 Bayleef Lv. 39 Uncommon
30 Clefairy Uncommon
31 Croconaw Lv. 34 Uncommon
32 Croconaw Lv. 41 Uncommon
33 Electabuzz Uncommon
34 Flaaffy Uncommon
35 Furret Uncommon
36 Gloom Uncommon
37 Granbull Uncommon
38 Lanturn Uncommon
39 Ledian Uncommon
40 Magmar Uncommon
41 Milktank Uncommon
42 Noctowl Uncommon
43 Phanpy Uncommon
44 Piloswine Uncommon
45 Quagsire Uncommon
46 Quilava Lv. 28 Uncommon
47 Quilava Lv. 35 Uncommon
48 Seadra Uncommon
49 Skiploom Uncommon
50 Sunflora Uncommon
51 Topepi Uncommon
52 Tatu Uncommon
53 Chikorita Lv. 12 Common
54 Chikorita Lv. 19 Common

55 Chinchou Common
56 Cyndaquil Lv. 14 Common
57 Cyndaquil Lv. 21 Common
58 Girafarig Common
59 Gligar Common
60 Hoothoot Common
61 Hopip Common
62 Horsea Common
63 Ledyba Common
64 Mantine Common
65 Mareep Common
66 Marill Common
67 Natu Common
68 Oddish Common
69 Onix Common
70 Pikachu Common
71 Sentret Common
72 Shuckle Common
73 Slowpoke Common
74 Snubbull Common
75 Spinarak Common
76 Stantler Common
77 Sudowoodo Common
78 Sunkern Common
79 Swinub Common
80 Totodile Lv. 8 Common
81 Totodile Lv. 20 Common
82 Wooper Common
83 Arcade Game Rare
84 Ecogym Rare
85 Energy Charge Rare
86 Focus Band Rare
87 Mary Rare
88 PokéGear Rare
89 Super Energy Retrieval Rare
90 Time Capsule Rare
91 Bill's Teleporter Uncommon
92 Card-Flip Game Uncommon
93 Gold Berry Uncommon
94 Miracle Berry Uncommon
95 New Pokédex Uncommon
96 Professor Elm Uncommon
97 Sprout Tower Uncommon
98 Super Scoop Up Uncommon
99 Berry Common
100 Double Gust Common
101 Moo-Moo Milk Common
102 Pokémon March Common
103 Super Rod Common
104 Darkness Energy Rare
105 Recycle Energy Rare
106 Fighting Energy
107 Fire Energy
108 Grass Energy
109 Lightning Energy
110 Psychic Energy
111 Water Energy

Zawartość talii COLD FUSION:

12 Lightning Energy
2 Pikachu Lv. 15
4 Chinchou Lv. 12
2 Lanturn Lv. 26
1 Elekid Lv. 6
1 Electabuzz Lv. 38
16 Water Energy
4 Mantine Lv. 31
1 Croconaw Lv. 41
1 Croconaw Lv. 41
2 Totodile Lv. 8
2 Totodile Lv. 20
4 Horsea Lv. 22
2 Seadra Lv. 36
1 Kingdra Lv. 50
3 Moo-Moo Milk
1 Professor Elm

1 Super Rod

Zawartość talii HOTFOOT:

7 Fire Energy
2 Cyndaquil (Lv. 14)
2 Cyndaquil (Lv. 21)
1 Quilava (Lv. 35)
1 Magby (Lv. 5)
2 Magmar (Lv. 37)
21 Grass Energy
4 Oddish (Lv. 7)
3 Spinarak (Lv. 15)
1 Ariados (Lv. 29)
4 Hoppip (Lv. 21)
2 Skiploom (Lv. 28)
1 Jumpluff (Lv. 35)
1 Bill's Teleporter
3 Moo-Moo Milk
2 Pokémon March
1 Professor Elm
2 Super Rod

POKÉMON TEAM ROCKET

TEAM ROCKET pozwala na grę mrocznymi wersjami znanych Pokémonów (tzw. dark versions). Można dostać dwa startery tematyczne: TR Devastation i TR Trouble.

SPIS KART TEAM ROCKET:

1 Dark Alakazam Rare-Holo
2 Dark Arbok Rare-Holo
3 Dark Blastoise Rare-Holo
4 Dark Charizard Rare-Holo
5 Dark Dragonite Rare-Holo
6 Dark Dugtrio Rare-Holo
7 Dark Golbat Rare-Holo
8 Dark Gyarados Rare-Holo
9 Dark Hypno Rare-Holo
10 Dark Machop Rare-Holo
11 Dark Magnetron Rare-Holo
12 Dark Slowbro Rare-Holo
13 Dark Vileplume Rare-Holo
14 Dark Weezing Rare-Holo
15 Here Comes Team Rocket! Rare-Holo
16 Rocket's Sneak Attack Rare-Holo
17 Rainbow Energy Rare-Holo
18 Dark Alakazam Rare
19 Dark Arbok Rare
20 Dark Blastoise Rare
21 Dark Charizard Rare
22 Dark Dragonite Rare
23 Dark Dugtrio Rare
24 Dark Golbat Rare
25 Dark Gyarados Rare
26 Dark Hypno Rare
27 Dark Machop Rare
28 Dark Magnetron Rare
29 Dark Slowbro Rare
30 Dark Vileplume Rare
31 Dark Weezing Rare
32 Dark Charameleon Uncommon
33 Dark Dragonair Uncommon
34 Dark Electrode Uncommon
35 Dark Flareon Uncommon
36 Dark Gloom Uncommon
37 Dark Golduck Uncommon
38 Dark Jolteon Uncommon
39 Dark Kadabra Uncommon
40 Dark Machoke Uncommon
41 Dark Muk Uncommon
42 Dark Persian Uncommon



- 43 Dark Primeape Uncommon
- 44 Dark Rapidash Uncommon
- 45 Dark Vaporeon Uncommon
- 46 Dark Wartortle Uncommon
- 47 Magikarp Uncommon
- 48 Porygon Uncommon
- 49 Abra Common
- 50 Charmander Common
- 51 Dark Raticate Common
- 52 Diglett Common
- 53 Dratini Common
- 54 Drowzee Common
- 55 Eevee Common
- 56 Ekans Common
- 57 Grimer Common
- 58 Koffing Common
- 59 Machop Common
- 60 Magnetite Common
- 61 Mankey Common
- 62 Meowth Common
- 63 Oddish Common
- 64 Ponyta Common
- 65 Psyduck Common
- 66 Rattata Common
- 67 Slowpoke Common
- 68 Squirtle Common
- 69 Voltorb Common
- 70 Zubat Common
- 71 Here Comes Team Rocket!
- Rare
- 72 Rocket's Sneak Attack Rare
- 73 The Boss's Way Uncommon
- 74 Challenge! Uncommon
- 75 Digger Uncommon
- 76 Imposter Oak's Revenge Uncommon
- 77 Nightly Garbage Run Uncommon
- 78 Gas Attack Common
- 79 Sleep! Common
- 80 Rainbow Energy Rare
- 81 Full Heal Energy Uncommon
- 82 Potion Energy Uncommon
- 83 Dark Raichu Rare-Holo

Zawartość talii DEVASTATION:

- 18 Grass Energy
- 1 Dark Gloom
- 1 Dark Weezing
- 4 Koffing (Team Rocket)
- 3 Oddish (Team Rocket)
- 3 Tangela (Base Set 2)
- 3 Weedle (Base Set 2)
- 10 Water Energy
- 2 Dark Vaporeon
- 1 Dark Wartortle
- 1 Magikarp (Base Set 2)
- 3 Squirtle (Base Set 2)
- 1 Wartortle
- 3 Eevee (Team Rocket)
- 1 Full Heal
- 1 Gust of Wind
- 1 Imposter Oak's Revenge
- 2 Potion
- 1 Super Potion

Zawartość talii TROUBLE:

- 18 Psychic Energy
- 2 Dark Kadabra
- 2 Abra (Team Rocket)
- 2 Abra (Base Set 2)
- 3 Drowzee (Team Rocket)
- 2 Gastly (Base Set 2)
- 1 Haunter (Base Set 2)
- 1 Jynx
- 1 Kadabra
- 10 Grass Energy
- 1 Dark Arbok
- 4 Ekans (Team Rocket)
- 2 Weedle (Base Set 2)
- 2 Farfetch'd
- 2 Meowth (Team Rocket)
- 1 Bill
- 1 The Boss's Way
- 1 Gust of Wind
- 2 Potion
- 1 Switch
- 1 Full Heal Energy

I TO TYLE!!!



pokemaniak!

Dziś druga porcja tipsów Raptora - tym razem do wersji Red/Green/Blue/Yellow/ Jeśli chcecie się podzielić z nami czymś ciekawym, co związane jest z pokemonami - piszcie!

Pokemon R/B/Y/G

Polepsz statystyki swoich pokemonów!

Aby polepszyć statystyki naszych pupili należy pakować w nie Carbos, Iron, Calcium i Proteine.

Miej tyle pieniędzy ile tylko chcesz!

Wyklonuj Nugget'a (trick z klonowaniem przedmiotów), następnie udaj się do najbliższego MARKETU i sprzedaj je (zostawiając tylko jeden w kieszeni na przyszłość).

Jak wykupić wszystkie nagrody w Game Corner

Użyj tricku na „kupę kasy” (patrz cheat wyżej) i udaj się do GAME CORNER. Tam podejdź do gościa wymieniającego kasę na COINS, wymień spora sumkę i już możesz iść i odebrać wszystkie nagrody.

Porożrzucane monety w Game Corner:

Obejdź cały GAME CORNER naciskając „A”, a znajdziesz trochę COINS.

Ciekawostka dotycząca Potion'ów

SUPER POTION kosztuje 700\$ i regeneruje 50 punktów zdrowia, natomiast Lemoniada kosztuje 350\$, a regeneruje, aż 80 punktów zdrowia!

Ostrzeżenie dotyczące Rare Candy!

Kiedy używasz RARE CANDY na swoim pokemonie i dopakujesz go do 100 (max level wynosi 100) twój pokemon będzie trochę słabszy od takiego, który osiągnął ten level nawałając się (bez użycia RARE CANDY).

Inna muzyczka w Pokemon Center

Pokonał ELITE4, potem użyj tricku na duplikację przedmiotów. Zajrzyj do Pokemon League stats w PC, a muzyczka zmieni się, dopóki przebywasz na terenie POKEMON CENTER! Niestety Hall of Fame po wykonaniu tricku na duplikację przedmiotów się knoci.

Daycare Center

Kiedy oddasz pokemona do DAYCARE CENTER, 1 krok liczy się tyle co 1 punkt doświadczenia.

Więc dobrym sposobem na LEVEL UP naszych słabszych pokemonów jest oddanie ich do Daycare Center.

UWAGA: Jeśli zostawimy na zbyt długo pokemona (przed przemianą), kiedy przekroczy one swój level potrzebny do przemiany, mogą się już wtedy wcale nie przemienić!

Większość pokemonów (te co 2 razy ewoluują) przechodzą pierwszą przemianę na levelu 16.

Podnieś staś swojego pokemona

Niech twój pokemon straci wszystkie PP (wszystkich) ataków, potem przeniesz go do PC i weź go z powrotem i wylecz go (oddaj do siostrzyczki). W ten sposób jedna z jego umiejętności (np. Speed) powinna trochę wzrosnąć.

Ożyw pokemona bez użycia Revive

Aby dokonać tego cudu twój pokemon musi być na niższym levelu niż 100! Po zakończeniu walki, użyj na padniętym pokemonie RARE CANDY, a potem MAX POTON!

Dziadek na dachu Gym

Udaj się na wysepkę na której zdobyłeś VOLCANO BADGE. Tuż przy GYM (z prawej strony) użyj SURF i wyjdź z wody na przeciwko drzwi do GYM, a ujrzysz Dziadka stojącego na dachu! UWAGA: aby ten trick zadziałał nie możesz mieć ze sobą SECRET KEY (ten, który otwiera drzwi od GYM).

Kamienie

Niektóre pokemony ewoluują tylko za pomocą kamieni, a niektóre bez.

Za pomocą Fire Stone: Vulpix na Ninetails, Eevee na Flareon, Growlithe na Arcanine,

Za pomocą Water Stone: Staryu na Starmie, Shellder na Cloyster, Poliwhirl na Poliwrath, Eevee na Vaporeon

Za pomocą Thunder Stone: Pikachu na Raichu, Eevee na Jolteon

Za pomocą Leaf Stone: Weepinbell na Victreebell, Gloom na Vileplloom, Exeggcutte na Exeggutor

Za pomocą Moon Stone: Jigglypuff na Wigglytuff, Clefairy na Clefable, Nidorina na Nidoqueen, Nidorino na Nidoking

Zapobiegni ewolucji twojego pokemona

Aby to zrobić naciskaj B podczas przemiany pokemona.

Walcz z pokemonami z Safari Zone poza parkiem

Udaj się do SAFARI ZONE i zwiędzaj sobie któreś miejsce w parku. (obojętne), aż upłynie czas (500 kroków). Teraz nie wdawaj się w żadne walki tylko leć na Cinnabar Island (7 GYM).

Teraz wejdź do wody po prawej stronie i pływaj przy brzegu. Będziesz napotykał pokemony, które widziałeś w SAFARI ZONE. UWAGA: Nie zawsze doczekasz na pokemona, którym jesteś zainteresowany.

Czemu się tak dzieje?

Dlatego, że gra losuje pokemony, które napotkasz.

Klonowanie pokemonów

Potrzebujesz dwóch GAMEBOY'ów i dwóch wersji gry (obojętne czy RED czy BLUE)

1. Weź ze sobą jakiegogo słabego pokemona, którego nie chesz (np. Pidgey).

2. Druga osoba wysła swojego silnego pokemona.

3. Osoba, która ma dostać silnego pokemona (widnieje napis: „waiting”) wylacza GAMEBOYA.

4. Na GAMEBOY'u (włączonym) pojawi się napis: “trade completed” - wylacz i tego.

5. Kiedy włączycie z powrotem swoje GAMEBOY'e obaj powinniście mieć silniejsze pokemony.

UWAGA: Radzę wpięć przetestować to na słabszych pokemonach (dla pewności).

UŻYWAĆ NA WŁASNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ!

Klonowanie przedmiotów

Udaj się do VIRDINIAN CITY i porozmawiaj z gościem, który pokazuje jak łapać pokemony za pomocą pokeball. Na jego pytanie odpowiedz „NO”. Teraz umieść przedmiot, który chcesz klonować na 6 pozycji (za pomocą SHIFT'a) następnie udaj się na CINNABAR ISLAND i użyj SURF z prawej strony (przy GYM) wyspy. Pływaj w górę i w dół (przy samym brzegu), dopóki nie napotkasz pokoeomona MISSIGNO (Błąd w grze!) i pokonał go. Wyjdź z wody i sprawdź ITEMS! Masz 150x (rysunek na miejscu liczb) sztuk przedmiotu, który ustawileś na 6 pozycji.

Trick dla ludzi grających na emulatorach

Jeżeli masz dwie wersje RED\BLUE, a chcesz koniecznie mieć wszystkie pokemony, to zamień nazwę swojego save np.z red.sav na blue.sav i wylap pokemony z drugiej wersji. UWAGA: Ten trick działa też dla GOLD\SILVER!

Wyłącz muzyczkę w grze

Czy czasem nie denerwuje Cię już ta muzyczka? Jeśli tak, to udaj się do Saffari Zone, kiedy już wejdiesz do środka zapisz grę. Zresetuj Game Boya, teraz Continue. Wyjdź z Saffari Zone, ale tylko do linii przed gościem, który przyjmuje kasę za wstęp. Wychodź wszystkie 500 kroków (czas) i nagle teleportujesz się znowu do domku. Gość zapyta Cię, czy dobrze się bawieś. Zauważyłeś, że już nie słychać muzyczki?! Nie martw się - muzyczka wróci, jak tylko wejdiesz do MART, Pokemon Center lub opuścisz miasto.

Łowienie Pokemonów w Pomnikach

Jeżeli jesteś w GYM podejdź do pomnika i wyciągnij wędkę i łów wodne pokemony!



Cool Stuff - akcesoria do konsolek!

Witamy w kolejnym odcinku kącika sprzętowego. Dziś mamy fajną zabawkę - Xplodera Advance oraz superancki zestaw do Colora.

SUPER POWER KIT - zestaw 5 w 1

Oto zestaw, który w całości (lub częściach) powinien znaleźć się w posiadaniu każdego, nie do końca szczęśliwego, posiadacza GBC. Wystarczy wymienić wszystkie jego części aby zorientować się jak bardzo może być przydatny. Po pierwsze mamy zasilacz. Nad przydatnością takiego urządzenia nie ma się co rozwodzić - jest po prostu niezbędne. Po drugie: akumulator w zgrabnej obudowie, który pozwala nam zaoszczędzić na bateriach. (akumulator ładujemy poprzez zasilacz). Już te dwa elementy sprawiają, że jest to niezła propozycja, ale przecież to nie wszystko. Mamy jeszcze elegancki, wykonany z solidnego materiału pokrowiec na kieszonkę i kilka gier, zmieści się tam także akumulator lub lupka (ale o wepchnięciu tam wszystkich części zestawu nie ma co marzyć). Kolejnym elementem jest składana



lupka z podświetleniem, co przydaje się, gdy chcemy sobie pograć wieczorem, gdy rodzice zgaszają już światło. Do lupki potrzebne są dwie baterie (AAA - mini paluszki). Ostatnią, choć nie mniej ważną częścią zestawu jest nakładka na klawisze, która bardzo wyraźnie poprawia komfort grania. Wprawdzie gałka mogła być trochę krótsza, a klawisze mają odrobinę za duży skok, ale szybko można się do tego przyzwyczaić. Podsumujmy: jest tu wszystko czego potrzeba aby znacząco usprawnić swoją kieszonkę i jeszcze bardziej cieszyć się grami. Zestaw jest (oczywiście) dostępny w wielu kolorach, więc każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Polecamy!

XPLODER ADVANCE

W poprzednim numerze opisywaliśmy identyczne urządzenie tyle, że przeznaczone do GBC. Tym razem dobra wiadomość dla posiadaczy GBA - firma BLAZE wypuściła urządzenie dla „oszustów” także do ich kieszonki. Tak jak w przypadku urządzeń do GBC, XploderAdvance przypomina fajkę, której ustnik wkładamy do kieszonki, a nabijamy ją kartridżem z grą. Teraz wystarczy włączyć urządzenie, odpalić GameBoya i wybrać kody do interesującej nas gry. Proste, szybkie, łatwe i bardzo przyjemne! XA już na starcie jest napakowane kodami do wielu gier, a kolejne można ściągać z Internetu i samemu wklepywać (miejsca jest dużo). XA obsługuje zarówno kody własnej firmy jak i te od konkurencji, czyli GameShark'a i Action Replay'a. Za jakiś czas pojawi się możliwość przechowywania swoich kodów w komputerze - czekamy na odpowiedni kabelek i oprogramowanie. Krótko mówiąc XA jest wymarzoną i niezbędną produkt dla wszystkich posiadaczy GBA.

LINK CABLE

To jest dokładnie to o czym myślicie - kabelek łączący cztery konsolki i pozwalający do upadłego katować w gronie przyjaciół Mario Kart. Jak wygląda? Jak kabelek, a nawet jak cztery kabelki połączone pośrodku. Każdy z kabelków zakończony jest wtyczką (niebylewa!). Wtyczki umieszczamy w gniazdkach konsol i możemy zaczynać zabawę. Co jeszcze chciałbyście wiedzieć? Chyba tylko to, że zabawa jest wspaniała (popatrzcie tylko na sympatycznych starszuszki z reklamy Mario Kart), ale szarpanie za kabelki jest mocno nie wskazane - przeciąganie liny to trochę inna dyscyplina.



Akcesoria dostarcza firma Manta - tel: (22) 643-54-20



Zgóry przepraszam za smutny ton tego tekstu, ale jest mi dość przykro i nie wiem, czy nie dać Wam do myślenia. Patrzę ostatnio na przemysł gier i czytam też Wasze listy, by dojść do smutnego wniosku, że jakoś tak się złożyło, iż na pierwszym planie wszędzie są pieniądze. Widzicie to i Wy? Pojawia się Harry Porter. Nie mówmy tu jaką jest książka, bo o gustach się nie dyskutuje, ale kto tylko może przysysa się do Pottera i służy z niego kasę ile można. I ciągle słyszeć ile to zarobił, a ile stracił... W Hong Kongu stosunek gier pirackich o Porterze do oryginałów... Wiecie jaki jest? Oryginałów jest na rynku jeden procent. Teraz wykwić Władca Pierścieni. Chyba najlepszy film fantasty, jaki nakręcono, ale jakoś

Pocketto'wanie

Z KONSOLĄ W KIESZENI PRZEZ ŚWIAT

bez wzruszania się na maksa. I co? Oczywiście gry na GBA. Właściwie jeden biznes ciągnie zaraz za sobą drugi. I właściwie dochodzi się do takiego momentu, że można by kupować bez przerwy. Zawsze coś się znajdzie. Amerykanie mają taki dryg do hobby. Jeśli grają w Pokemona, to i noszą breloczki i mają ołówki do szkoły i notesy. Idea popierania i obnoszenia się ze swoim hobby jest przeogromna. W Polsce nie. Ale Polska nie ma nadwyżki budżetu i nie zastanawia się co z tym robić. Panuje u nas przekonanie, że każdy ma pieniędzy za mało. Rodzą się genialne pomysły na miarę Amwaya, drzewkowych towarzystw ubezpieczeniowych - cuda - wianki, które pomogą zarobić kasę w tydzień. Pytając najogólniej i wracając do meritum: po co? Nie walczymy o życie. Zwiastuje Wy, którzy czytacie te słowa. Wystarczy usiąść na kanapie i pomyśleć ile więcej kasy by się chciało mieć? I co to w życiu zmieni? I czy przypadkiem nie będzie się chciało jeszcze więcej kasy. Bieda, proszę Was, jest stanem umysłu - nie portfela. A tym bardziej, że za pięć lat nie będziecie nawet pamiętać większości gier, w które graliście. I dobrze. Za to być może pożałujecie, że graliście cały weekend, zamiast jechać z koleżanką nad jezioro i gapić się na cokolwiek. Stąd też w Nowym Roku życzyć od siebie wszystkim umiaru i wiecznej radości, która wynika z tego, że fajnie jest na świecie. Bo mam czuć, że zbliża się okres, kiedy to będziemy żyć w kraju, w którym o pieniądzech rozmawiać się będzie bez przerwy i przy każdej okazji. Tylko kto napędza takie rozmowy?...

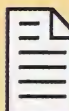


pocztą

listonosz



Witamy w kolejnym kąciku listonosza. Z przyjemnością zabieramy się do odgrzebywania ciał spod listów... Piszcie więcej! Jeszcze dajemy radę się odgrzebać!



ŻYCIOWE DRAMATY

Rozmowa mojego kumpla usiłującego kupić GBM w kiosku

...:
-Dzień dobry!
-Dzień dobry!

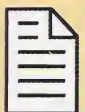
-Czy jest Game Boy Magazyn?
Kioskarka dziwnie się na niego spogląda, a potem zerknęła do erotyków
-A co to jest ten Gej Boy Magazyn?
-To taka gazeta o Game Boyu. Takie konsolce...
-A co to są te konsolki?
-No... to takie jagby małe komputerki. Przenośne na przykład.
-Aaaa...! A, ciekawa ta gazeta?
-No tak!
-To co, zapnumerować?
-No, chyba tak...
-To jak to się nazywało? Laptop magazyn?

...
No cóż.
A teraz przejdę do konkretów:
Właściwie to wasze piśmko jest THE BEST, ale mogło by mieć trochę więcej stron... No, a poza tym powinno ukazywać się regularnie, a nie jakoś tam tak jak się Wam spodoba. Dzięki, że wrzescie uaktualnić stronę, bo nie muszę już latać codziennie do kiosku i wypytywać o GBM tylko wiem kiedy będzie.

Pozdrawiam, Nitro

Witaj!
Wstrząsająca historia!!! Gej Boy rządzi na maksal

Po pierwsze: Jesteśmy the best. Ale nawet nie wiesz ile nas to kosztuje... zabawy (heheh). Piśmko spuchnie - obiecujemy! I wcale nam się nie podoba, że wychodzi nieregularnie. Nie, żebyśmy obiecywali, ale teraz to już na pewno będziemy regularnikiem! Obiecujemy, obiecujemy, obiecujemy!!!



MÓJ PIERWSZY RAZ

Cze!!!
CZEEEEEE!!!!

To mój pierwszy list do jakiegokolwiek redakcji, więc możecie czuć się zaszczytzeni :). Nareszcie, nareszcie jest jakaś gazetka dla mojego Advanca! Yessssss!!!!!!
YESSSSSSSS!!!!!! Faktycznie - zaszczytzeni, że tak powiem. Redakcje lubią dostawać listy - mobilizują się częściej. Zresztą - dobrze mieć w piśmku wrzawę, bo to zanikająca umiejętność. Jak patrzę czasem... A - nie będę Wam trui.

Fajnie, że jest, ale nie ma? Kupilem numer wrześniowy, czekam do październikowego, a tu... nic! Październik - nie ma, listopad - nie ma. Na szczęście pojawił się numer grudniowy. Macie szczęście, że był super, bo za tyle czekania... brrrr....

Uuuu... W takim momencie zmięknę? Mam szczęście, bo co? No - dalej. Zdenerwuj się na nas! Khem... Dobra. Przepraszamy, ale nie przestajemy być zaskakiwani nowymi decyzjami „ratowania gospodarki”. I mamy wrażenie, że w tych kołach ratunkowych, jakie rzuca nam „kadra kierownicza” zaszyte są kowadła. Musieliśmy się podreperować przez czas jakiś i wymyślić, jak zrobić, żeby się nie utopić. Ale pomyśl mamy i obiecujemy regularność.

No, ale jest. Wiem, że to dopiero początek, ale chciałbym wytknąć wam trochę (wiecie, u mnie w szkole nauczyciele znęcają się nade mną, więc teraz ja poznęcam się nad wami).

No to Let's Start!

A właśnie, że stop! Nie dawaj się wrabiać! „Zło - dobrem zwyciężaj”, jak mawiał ś.p. ks. Popieluszko. Mnie też wyzywali w szkole nauczyciele, ale nigdy się nie zniży do ich poziomu. Trzeba walczyć z niezrozumieniem!

1. Błędy drobne - są, chociaż małe, ale strasznie dużo!!! Czy nie ma u was kogoś do korekty??? Te śmieszne pomijanie literki i żonglerka nimi troszkę, jednak denerwuje. Albo też - gra w tytule: Ecks vs SeWer, a przez całą recenzję piszecie SeVer przez V. Takie niby drobniutki, a denerwuje.

Spoko. Zależy kto się czym denerwuje. Rozumiemy Twój ból, łączymy się w nim i grzejemy po korekcie. Nie będzie więcej juggle literkami.

2. Szata graficzna - ogólnie ok, ale możecie zabrać tego pikacza z okładki? Spis treści mógłby być też bardziej przejrzysty, ciężko znaleźć jakąś reckę. Aha... Zapomniałbym. Obrazki - mogłyby być bardziej, no... realistyczne.

Hiehiehie! Dataś czadu! Jakże to są realistyczne screeny? Na przykład do DOOMA - wziąć kłamek od ojca i wyjść na ulicę (przy zgaszonych światłach, oczywiście - bo gra ciemna)? Whoa! A Tony Hawk's? Ależ to będzie wspaniały ten następny numer. I kuracja przez rok w klinice w Szwajcarii.

Tzn. grafika nie oddaje tego, co się dzieje na ekraniku. Np. mam gry THPS2 i F-Z i na żadnym ze screenów nie było widać TEJ jakości z Advanca. Przez to nie mogę ocenić sam grafiki z gry i muszę zdawać się na recenzenta albo wyobrażać sobie, że ta grafika jest lepsza.

Hihhi...Aaa... teraz rozumiemy. Spokulec - wiesz. Farba różnie wsiąka, a papier zawsze przekłamie. Gdybyśmy byli łałusiami, powiedzieliśmyby, że zawsze możemy podnieść cenę pisma do 15 złotych i zrobić taki papier, że będziecie grać na naszych screenach, a

nie na konsolkach. Ale nie jesteśmy łałusiami i powiemy: eee... aaa... Postaramy się poprawić. Przepraszamy.

3. Mała ilość stron i cena w stosunku do nie - AAAAAAAAA!!!!!! (AAAAAA!!! hihhih) Tu już jest tragicznie. Sorka, że to mówię, ale muszę. Taki cienki magazyn po takiej cenie? Bez przesady, wiem, że to są początki, ale 5,99? Nie, dziękuję! Jak to się nie zmieni, to przestanę was kupować.
O, boy, o boy, o boy...Fakt. 5,99, to może i dużo. Ale poczekaj z 2, 3 miesiące - błagam. Zobaczysz co będzie można kupić za 5,99 i ile czasopiśm będzie od nas tańszych. Nie tylko my łapiemy się na te łmadła.

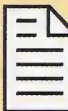
Mimo tego, że jest to najlepszy magazyn o kieszonkach, mimo tego nawet, że jest to JEDYNY magazyn o kieszonkach w Polsce. Może to dlatego, że brakuje wam konkurencji? Nie ma rywalizacji, nie ma dopingu? Proszę, postarajcie się, bo pismo naprawdę mi się podoba i nie chcę z niego rezygnować!
Powaga teraz - spoko. Przemówiłeś do nas. Spróbujemy. Musimy być n czymś mistrzowie mlecz - walczymy sami ze sobą.

4. Dodatki - no, jest zawsze jakiś plakacik, ale może coś więcej? Na stronach jest zawsze - recenzje, newsy, tipsy, sprzeczlor do konsoli i listy... Może np. topten, albo dział fun, konkursy, czasem większy plakacik, może chociaż na święta? Plan lekcji na początek roku? Chociaż naklejki na gameboya?

Ufff. Koniec. Możecie odetchnąć. Ten list chyba wogóle nie pokaże się na łamach, ale wy go na pewno przeczytacie.

Bro

Got it, sir! Czytamy między wierszami. Będzie, będzie, będzie. Czas się zabrać za pogłębianie pisma - w następnym numerze pierwsze efekty. Dzięki za konstruktywne list i propozycje! Acha - na koniec chciałbym obalić przesąd, że pisanie na końcu listu, że na pewno się nie ukaże na łamach pomaga mu się ukazać. Nic z tych rzeczy. Publikujemy listy fajne i z puentą. KPW?



POMOCNA DŁOŃ!

Sie ma Pocketto!
Ślemuniunia! To ważny list - wszyscy czytają!

Nawet nie wiesz jak bardzo się ucieszyłem widząc w EMPIK'u nowy numer GBM! Dzięki wam zaoszczędziłem kasę nie dokonując zakupu DOOM'a. Myślałem, że to będzie fajna gra, a autorzy tak ją zwałi dając ciemne tło. Ajajaj. Spoko. Różne są opinie. Przytoczę Ci jedną, chcesz? (Chcę!) Dobra.

(Uwielbiam sam sobie odpowiadać. A Wy?) Uwaga, cytuję:

>>Siema!!
To prawda, że Doom na GBA jest miejscami ciemny ale nie wiem czy sprawdziliście, że w opcjach można zmienić nie tylko jasność ale i sposób cieniowania. Z dynamicznie przełączanie (cieniowanie) na static, a przy jasności ustawionej na 3 już żaden zakamarek nie wyda się tak ciemny, że potrzeba mapy żeby z niego wyjść. Jeśli tego nie zauważyliście to napiszcie sprostowanie w GBM nr 4, a jeśli zauważyliście... to się wygłupilem. Trzykrotnie pozdroo. Whobert. <<

Spoko. Widzieliśmy, ale i tak jest ciemno. Wyjdiesz bez mapy, ale ledwo, ledwo. Hmmm... To tak samo, jak sikać w szalecie miejskim z zepsutą żarówką. Ten sam stopień niepewności. Ale wróćmy do listu:

Teraz czekam na recenzję Golden Sun, a może już teraz mi napiszesz jeśli możesz, czy warto ją kupić, czy to szta. Uhuuu...Pewnie, że warto!

Na razie gram na kompie, ale widzę same wężyki i krzaczki, a poza tym to nie to samo co GBA! A może lepiej poczekać na tą strategię co była opisana w GBM3? Jak sądzisz?
My sądzimy, że Golden Sun fajna i Advance Wars też fajna. Osobiście wolę AW, ale większość moich znajomych z kolei GS. I bądź tu mądry.

Nie mogę się też doczekać kolejnej części GBM.
Nawet nam nie mów... chlip...

Aha! Mam coś, co ucieszy wszystkich użytkowników kieszonolek, którym zależy także na ładnym wyglądzie kieszonolek. Zapewne zauważyliście, że szybka opisana na końcu GBM3, ma dziurę, zamiast napisu Game Boy Advance. Poza tym nie pasuje ona do innych kolorów GBA, tylko do niebieskiego. (kolorem!) A co z innymi kolorami? Mam rozwiązanie. Wchodzicie na stronę http://www.nintendo.com/consumer/b_gba_subpage.html Wybieracie opcję „need a replacement part or accessory”, potem wybieracie game boya, potem „parts & accessories”, a następnie „screen Cover kit”. Szybka kosztuje 4\$, czyli około 17 zeta. Ja taką szybko sobie już zamówiłem i niedługo powinienem ją mieć. Hmmm to chyba tyle. Na razie i do następnego listu!

Yoghurt

Tak proste, że aż genialne!!! Zapamiętali? To teraz w zapamiętaniu ruszać do lektury, bo czasu mało. Już wkrótce kolejny numer! Tony miłości od całej ekipy GBM!

GAMEBOY MAGAZYN - nr 04 marzec
Wydawca: Independent Press
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
Z-ca red. nac: Miłosz Brzeziński
Oprawa Graficzna: IDGroup
Druk: ELANDERS Polska sp z o.o.
Mazowiecka 2, Płońsk, tel 23 662-31-46

Adres do korespondencji
GameBoy Magazyn, Skrytka Poczтовая 85,
00-963 Warszawa 81
e-mail: pocketto@pocztka.wp.pl
www: www.neoplus.com.pl
Internet: www.neoplus.com.pl
Zamówienia reklamowe:

gulash@neoplus.com.pl,
marcellus3@wp.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń

i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
53-031 Wrocław

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1993-2001 Nintendo.



GAME BOY ADVANCE™

Moc konsoli telewizyjnej w twoich rękach

Nintendo®

GAMING 24:7